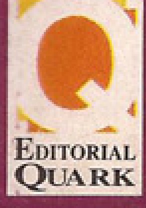
DE REGALO EN EL PROXIMO NUMERO: UN CD-ROM PARA PC CON FX FIGHTER COMPLETO

ACTION GAMES

ROMPE, HASTA LA CABEZA MAS DURA



Rep. Argentina - AÑO 5 - N° 57 - $ 4,70
ISSN 0328-5081

MEGA NHL 97

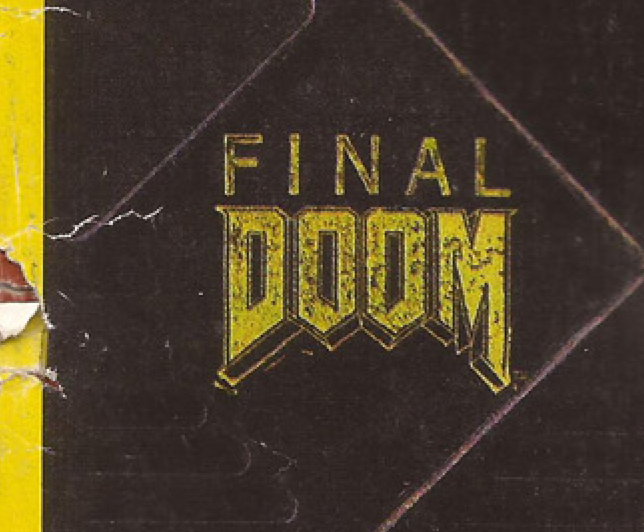
Nintendo 64



KILLER INSTINCT GOLD

Saturn Playstation Street Fighter Alpha 2 Los Mejores Golpes

Los Ultimos Trucos MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE



PC RENEGADE 2 VIRTUAL SNOOKER

Nintendo 64 Super Mario 64 Trucos Inéditos

SEGUIMOS REGALANDO CONSOLAS A LOS SOCIOS

EN EL PROXIMO NUMERO DE *ACTION GAMES*
REGALAMOS



Encontrame en el CD-ROM de regalo de Action Games



JUEGO COMPLETO EN CD-ROM PARA PC

COLOCA EL CD-ROM EN TU COMPUTADORA Y JUGA DURANTE HORAS CON UN GAME DE ACCION EN TRES DIMENSIONES. CON GRAFICOS POLIGONALES AL MEJOR ESTILO ARCADES. VELOCIDAD. VIOLENCIA. GOLPES ESPECIALES. COMBOS. OCHO ESCENARIOS.









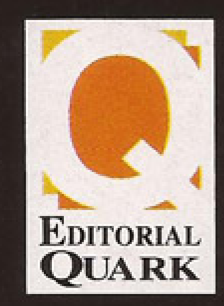

Los mejores luchadores del universo pelean a muerte. Hay ocho escenarios diferentes y ocho luchadores. Desde insectos hasta robots, desde monstruos de piedra hasta hombres y mujeres. Cada uno con sus habilidades y sus debilidades.

ACTION GAMES

AÑO 5 - Nº 57 - MARZO 1997

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3° - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
301-4942 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6° A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Impresión
Editorial IPESA
Magallanes 1315 - Capital

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO • S

TRUCOS

SUMARIO · SUMARIO

Con este número de Action queremos romperle la cabeza a todos los gamemaníacos. Por eso luchamos con el Killer Instinct Gold, estuvimos a los tiros con el Final Doom y manchamos las paredes con la sangre del UMK3. Los más pacíficos pueden andar a los saltitos con el Super Mario 64.

Por pedido expreso de los lectores tenemos más trucos que nunca.

Prepárense para la próxima edición, porque su querida Action Games va a traer un CD-ROM de regalo con FX-Fighter. Un juego de lucha para PC que es una masa. ¡No se la pierdan!

Chau, besos, abrazos y rocanroll.

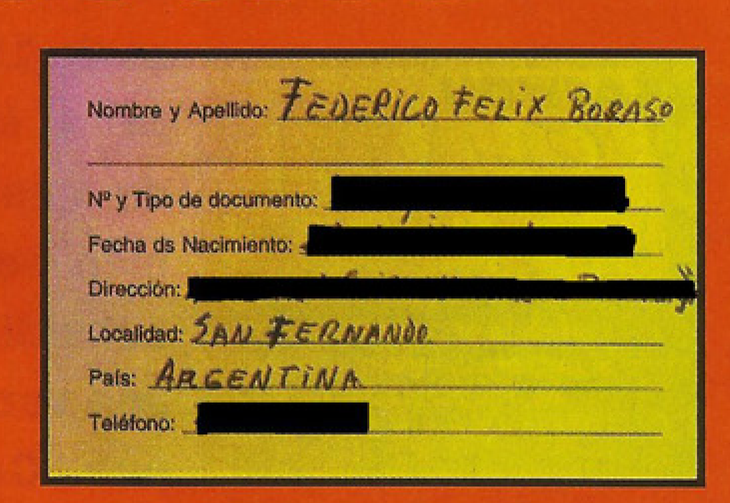
La Banda

¡Fight!

ATENCION SOCIOS

ESTE MES REGALAMOS UNA CONSOLA 16 BIT

AQUI PRESENTAMOS EL CARNET ELEGIDO:



Nombre y Apellido: FEDERICO FELIX BORASO

Nº y Tipo de documento: [redacted]

Fecha ds Nacimiento: [redacted]

Dirección: [redacted]

Localidad: SAN FERNANDO

País: ARGENTINA

Teléfono: [redacted]

Si el elegido sos vos, comunicate con Action Games al 953-3861 de Lunes a Viernes de 10 a 13 y 14 a 17hs.



Spacetec y ASCII están listos para revolucionar todo con nuevos controles 3D para PlayStation

¡LE DAN BOLA A LOS CONTROLES!

Sin tener la bola de cristal, ya mismo te podemos decir que el futuro de los controles para videogames seguramente incluirá cosas como las que está haciendo Spacetec IMC.

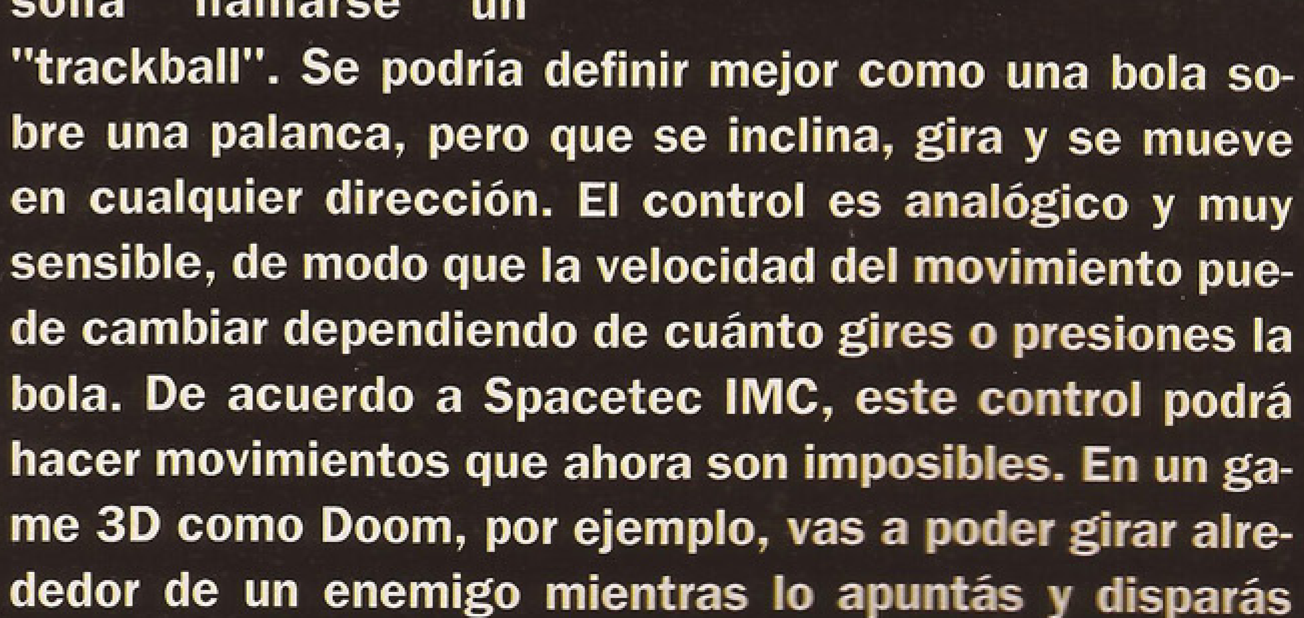
La compañía ya cerró un acuerdo con ASCII Entertainment para desarollar un nuevo control para games tridimensionales para el PlayStation de Sony, que aparecerá en el mercado en algún momento del año que viene. No se ha fijado todavía un precio para este control.

A medida que los videogames se basan cada vez más en ambientes tridimensionales, ASCII espera que su nuevo control "establecerá nuevos patrones para la industria" para navegar por esos

★ El interrogante de qué haría Sony con Psygnosis, ahora propiedad de dicha compañía, parece haber quedado contestado ...al menos por ahora. La compañía, que ayudó a darle manija a la presentación de PlayStation con games tales como Destruction Derby y WipeOut, ha firmado un trato de distribución exclusiva con Sony para sus 15 futuros games para PlayStation. El trato durará solamente hasta marzo de 1997, lo que da fuerza a las especulaciones de que Sony podría muy bien vender su compañía subsidiaria de software una vez que el acuerdo expire. Como tal vez ya sepas, Sony había pensado en vender a Psygnosis, que desarrolló games para muchas consolas incluyendo el Saturno de Sega, para aumentar sus ganancias.

★ ¡Los admiradores del Tetris están de fiesta! Blue Planet Software, la compañía que decide qué editoras recibirán la licencia para hacer games de Tetris para cualquier computadora o consola, ha otorgado a Jaleco derechos exclusivos durante dos años para sacar games de Tetris para el Saturno y el PlayStation en los Estados Unidos. De acuerdo a declaraciones de Jaleco, Tetris Plus, el game de 32 Bit, debe estar saliendo este otoño en Yanquilandia, a un precio de 49 verdes.

CONTROL TOTAL



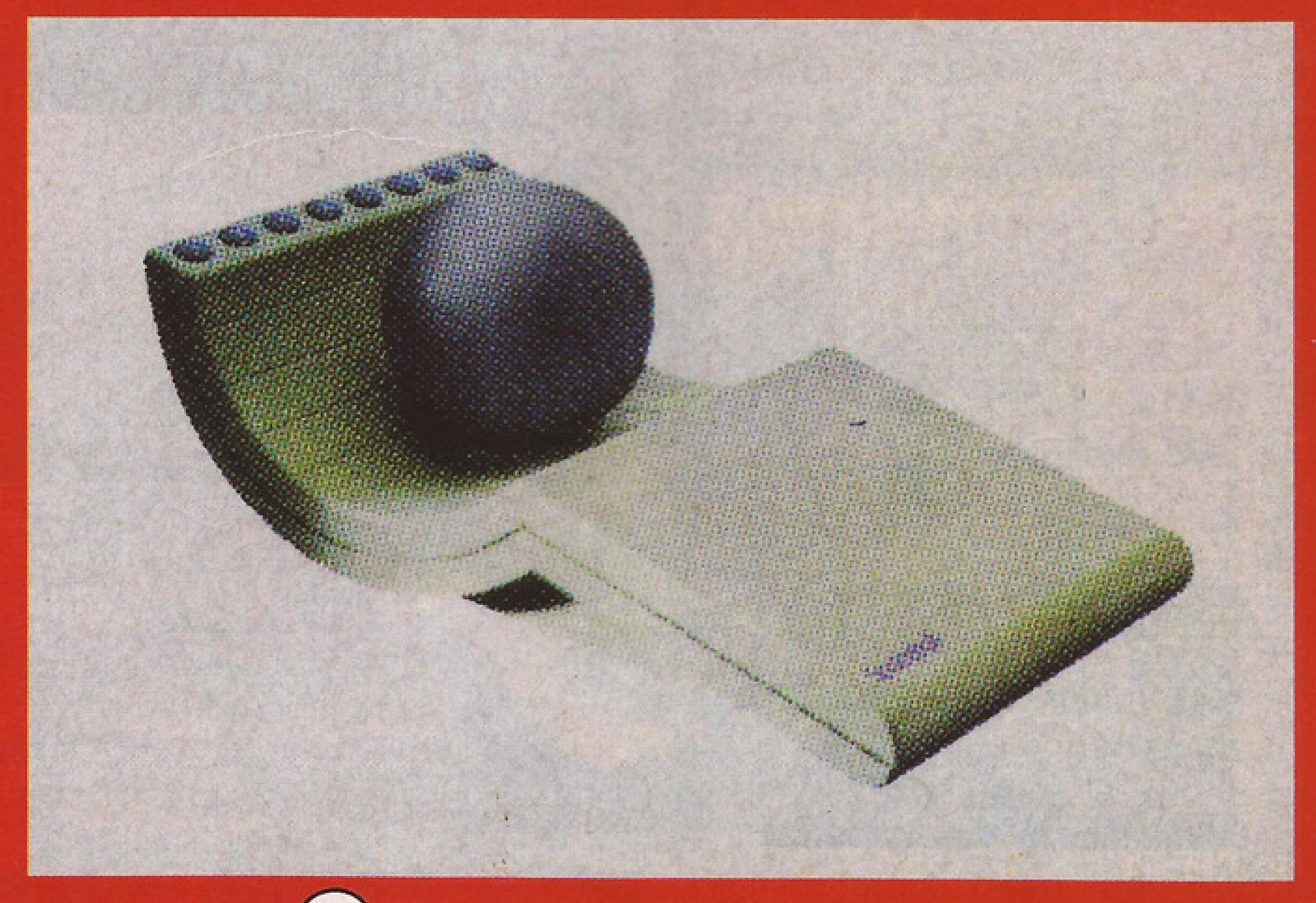
La bola en el nuevo control no es lo que solía llamarse un "trackball". Se podría definir mejor como una bola sobre una palanca, pero que se inclina, gira y se mueve en cualquier dirección. El control es analógico y muy sensible, de modo que la velocidad del movimiento puede cambiar dependiendo de cuánto gires o presiones la bola. De acuerdo a Spacetec IMC, este control podrá hacer movimientos que ahora son imposibles. En un game 3D como Doom, por ejemplo, vas a poder girar alrededor de un enemigo mientras lo apuntás y disparás todo el tiempo.

mundos virtuales. Esencialmente ASCII compró los derechos exclusivos de PlayStation sobre la tecnología "RealLife 3-D Controller" de Spacetec, que se ha usado en controles para juegos de PC y en herramientas industriales computarizadas. Ahora ASCII diseñará y hará el control del PlayStation. Además, tanto ASCII como Spacetec trabajarán con los desarrolladores de games para el PlayStation para asegurarse que los títulos futuros aprovechan al máximo la nueva tecnología 3-D.

En lugar de un joystick análogo, el nuevo control va a usar una bola como control direccional, que brindará movimientos en cualquier dirección sobre seis ejes simultáneos y en 360 grados. Esto es importantísimo para games 3D como Doom. En lugar de usar los botones de arriba para rotar, vas a poder simplemente hacer girar la pelota hacia uno u otro lado, y al mismo tiempo moverte en una cierta dirección.

Además, el control analógico cuenta con hasta 1.024 niveles de velocidad variables. De modo que en un game de exploración tridimensional, el control "sabe" cuando el jugador quiere avanzar lentamente o correr hacia adelante, dependiendo de la presión que aplique en la bola.

Hasta ahora, Spacetec no ha dado licencias para usar su tecnología 3D para controles similares para Sega Saturno o Nintendo 64.





ultimate mortal kombat 3



Jugá con Human Smoke - Es una masa jugar con este tipo. Hacé lo siguiente: cuando el round está comenzando, apretá y sujetá piña alta (HP), patada baja (LK), bloqueo (BL) y botón de carrera, más ← (jugador 1) y → (jugador 2). Fijate ahora los golpes: **Spear:** ← ← + LK, **Teleport Punch:** ↓ ← + HK, **Throw (en el aire):** bloqueo, **Fatality (de cerca):** botón de carrera, HP, HK, BL + HK, **Standard Combo:** HP,HP, HK, ← + HK
(H=alta, L=baja, K=patada, P=piña

TURTLES

Golpes Especiales



Leonardo: ← → ↘ ↓ ↙ + C
Michelangelo: → ← ↙ ↓ + C
Donatello: → ← ↙ ↓ + C
Raphael: ← → ↘ ↓ ↙ + C
Casey Jones: → ← → + C (cerca)
April O'Neil: ← ↙ ↓ ↘ → + C (cerca)
Sysiphus: ← → ↘ ↓ ↙ + C

THEME PARK





Dinero Fácil - En lugar de ingresar tu nombre, poné BOVINE. En la entrada del parque, sujetá los botones I, X, ● y oí como llega tu dinero.

KILLER INSTINCT



Jugá con Eyedol - Elegí a Riptor. Después apretá y sujetá en el control 1: L + SR + SM + CR (para hacer en el control 2, → + SR + SM + CR) hasta que aparezca la pantalla Versus. Ahora apretá y sujetá → + SM + SF + CF. Si oís que dicen "Eyedol" el truco salió bien y podés jugar con este personaje.

SUPER PUTTY

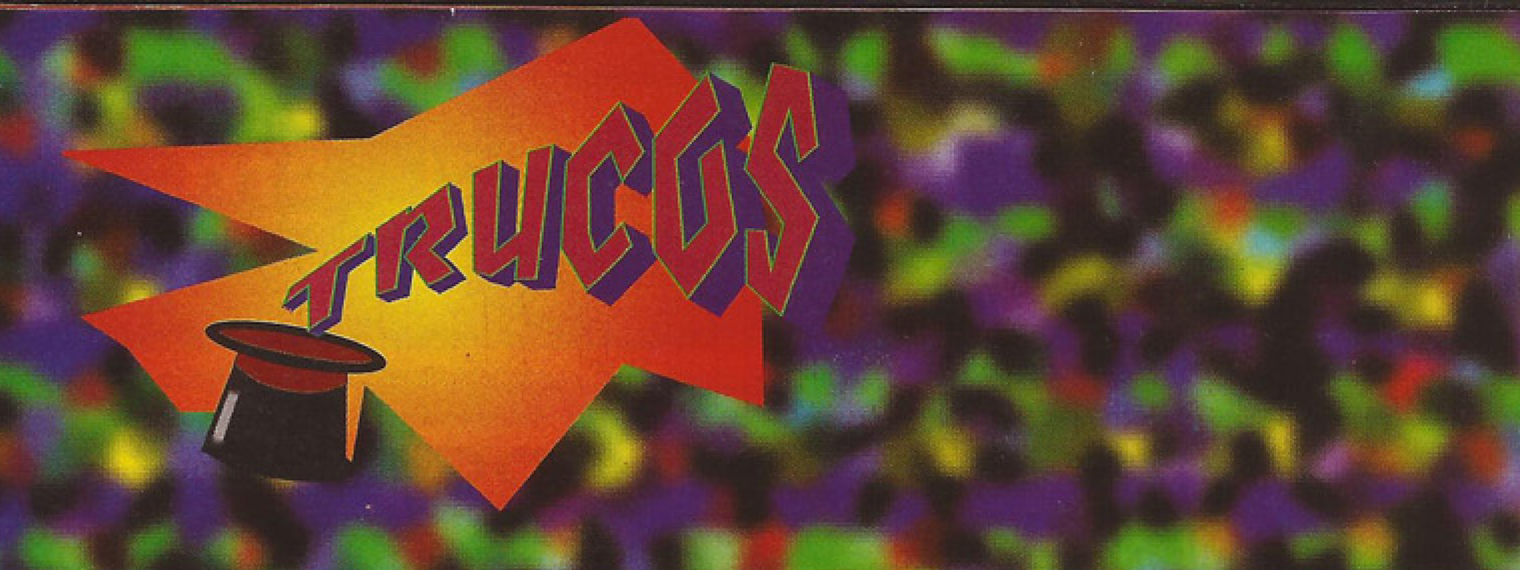
Vidas Infinitas - En cualquier momento del juego, hacé Pause y poné:

RALLY

M-1 ABRAMS BATTLE TANK



Invencibilidad - En la pantalla del título, digitá: **B B C B C C C B C B B C**



Prehistorik Man



Cheat Mode - ¿Te sentís un poco flojo en el jueguito Prehistorik Man del Game Boy? ¿No sabés cómo llegar hasta el Jefe? No hay drama: aquí tenés un código que te permite saltar niveles y ser invencible. Ingresá el código: ↓, A, ↑, B, ←, →, B, A, B, A, B, A, ↑, ↓ durante la presentación del comienzo del game. Deberías ver entonces Cheat Mode, activada en la pantalla. Ahora podés entrar al game con tu invencibilidad. Si te caés por el borde, no te asustes, tus vidas siguen siendo las mismas. Para activar el Level Skip (saltar niveles), usá el botón Select y el nivel en que estás jugando se terminará y vos pasás al siguiente. ¡Esto es re-útil en las etapas del Jefe! ¡Nada te puede derrotar!

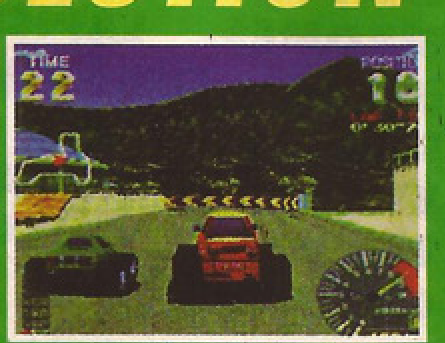




RIDGE RACER REVOLUTION

PLAYSTATION

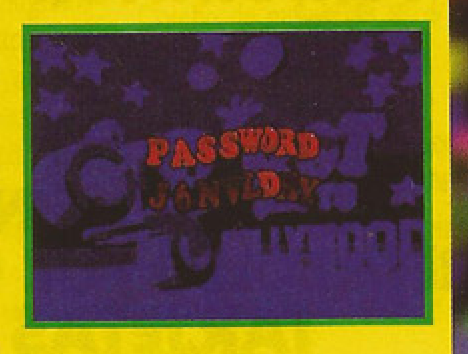
Aquí tenés un truco impresionante que convierte a los autos del Ridge Racer en miniaturas. Tenés, sin embargo, que conseguir antes una puntuación (score) perfecto en el game Galaga del comienzo. ¿Difícil? No tanto, si tenés un código láser para acompañarlo. Después que se carga el game, vas a ver la etapa de bonus del juego, Galaga 88. Presioná y sostené: L1+R-1+▲+SELECT+↓ todo al mismo tiempo durante todo el tiempo de bonus. Un láser les disparará a los aliens para un puntaje perfecto de 40 tiros. No está mal.



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

MEGA

Aquí tenés un modo piola de ganarte algunas vidas más para Spot. Simplemente cambiá la sexta letra en el password por un número y empezá a jugar el game, y vas a ver con cuántas vidas terminás. Aquí van algunos passwords de nivel:



JNGFTKWS LBPGVDRO HY7QUUB7
YDGKVMUC J6NVLDHY

CYBERIA

PLAYSTATION

Passwords de Area - Hay muchos caminos diferentes que podés elegir dentro del game Cyberia. Aquí van varios passwords para empezar que te pueden ayudar a avanzar en el game. Simplemente los tenés que poner en la pantalla de Passwords y después apretar el botón Return para dar acceso a varias zonas.

Los passwords son:

RIG DOCK
MEET GIA
SKEET SHOOT
BIG KISS
ZAPPED
GOING UP
BIG SHOCK
EASY RIDE
CATWALK
OPEN OCEAN
STEAL PLANE
ROUGH RIDE

ATENCION:
REFORMAMOS
SEGA GENESIS II
PARA SEGA CHANNEL

Precios especiales a mayoristas

SERVICIO TECNICO S.E.S.™

Service Entertainment Systems

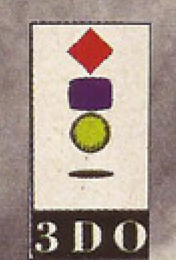












REPARAMOS TU CD PLAYSTATION EN 48Hs.

Compra y venta de:
cartuchos Sega y S. Nes
CD: Sega - Saturn - 3DO - Playstation - Neo Geo
Consolas de todo tipo y marca.
Ejemplo: Sega - S. Nes - 3DO (usado)

SERVICIO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION CON REPUESTOS ORIGINALES

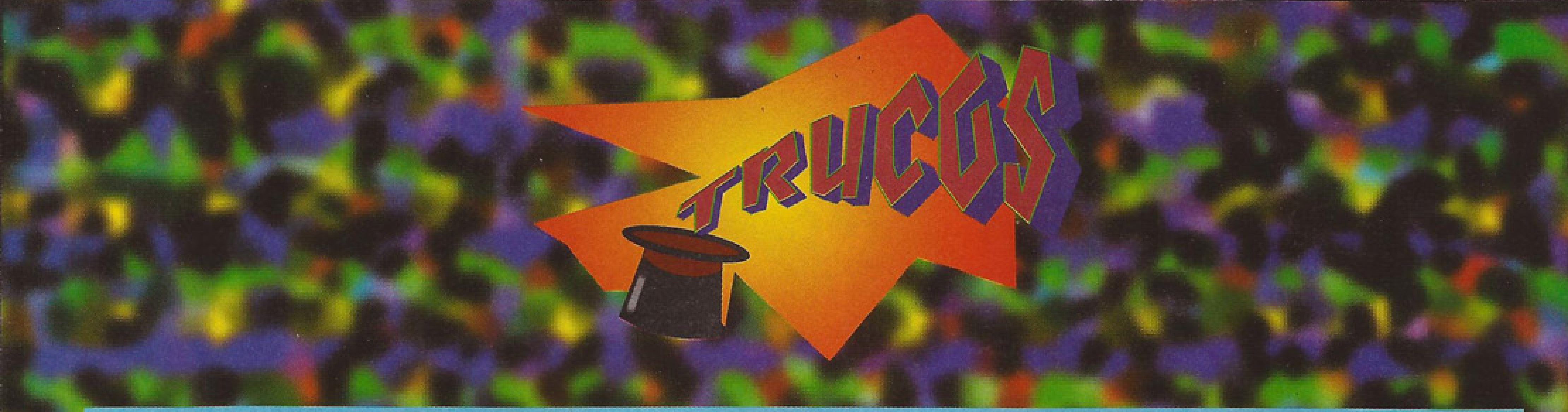
REFORMAS de PLAYSTATION y SEGA SATURN

Reparación de fuentes de Playstation y Sega Saturn en 24 hs.

Consultas telefónicas al 951-9421
Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 9:30 a 14:00 hs.

NUEVA DIRECCION:

Juan Domingo Perón 2338 - 1º Piso





KILLING TIME

Primero, ingresá el código Master Cheat Code. Ojo: este código no funciona en un game salvado previamente. Elegí New Game en la pantalla del título e ingresá el nombre **.EVORGRAH** (o sea el nombre del profesor Hargrove escrito al revés). Seleccioná un nivel de dificultad, destacá OK, y presioná A.

Códigos de seleccionar lugar para empezar - Ingresalos en la casilla Player's Name.

Assyrian Experience: Go East . . . .**.W1**
Attick Intro: Curse of Manticus. . . .**.A4**
Attic Memories: Short But Sweet . .**.AT**
Ballroom: Ghostlock. . . . .**.BL**
Bloodclock Hunting . . . .**.A5**
Bonus Blast: The Roaring Twenties. . . . .**.U2**
Byron's Library: Spines Without Pages . . . .**.LB**
Circus Mortus . . . .**.E1**
Cleaning Your Clock . . . .**.U3**
Columns of Seth . . . .**.E2**
Conway Courtyard . . . .**.CY**
Dankmosphere . . . .**.SW**
Darkling Attic: Arurn's Nightfall . . .**.A3**
Dining Room: Lingering Guests . . .**.DN**
Egyptian Switches . . . .**.WW**
Elevator Shoes . . . .**.W4**
Gangster U: A Hardcover To Look Up . . . .**.L1**
Great Hall: Robert's Welcome . . . .**.GH**
Hargrove's Storeroom: Split Level . . . .**.A1**
Have A Ball . . . .**.S3**
Hedge Your Bets . . . .**.H1**
Hell's Kitchen: Chef's Night Out . . .**.KT**
Hopscotch On The Rocks . . . .**.W5**
Losing Your Ka . . . .**.A2**
Lydia' Mummy Dearest. . . . .**.WC**
Maids In The Shade . . . .**.UW**
Necropolis . . . .**.S2**
Old Foundations: Tess's Secret Path . . . .**.H3**
Outer Patio: Invitation To Death . . .**.C1**
Pleased To Meat You . . . .**.K2**
Pyramid Of Pain: Osiris Hunting . . .**.E3**
Pyroglyphics. . . . .**.W2**
Room Service 4 Tess. . . . .**.U4**
Sewer Rats . . . .**.S1**
Tess's Lounge: Supporting Rolls . .**.LG**
Tess's Temple . . . .**.EW**
Tess's Room: Who Dunnit? . . . . . .**.TR**
Time 2 Die. . . . .**.A6**
Tommygun Garden: Don't Get Clipped . . . .**.H2**
Upper Hall: Flapper's Palace . . . . .**.UH**

Códigos de Nave Alada - Pueden ser añadidos a los códigos de lugares para empezar (por ejemplo: **..ATABC** te lleva a Attic Memories: Short But Sweet y te da ocho veces los daños, invencibilidad, y salud 200%).

Ocho veces los daños . . . . **A**
Invencibilidad . . . . **B**
200% de salud . . . . **C**
Peligros del mapa . . . . **E**
Auto-mapa . . . . **H**
Invisibilidad . . . . **L**
Secretos del mapa . . . . **M**
Botín del mapa . . . . **N**
Bomba de genocidio . . . . **R**
Munición ilimitada . . . . **Y**

Códigos de clave - Ingresalos después de ingresar un código de lugar donde empezar (ej.: **..AT123** para empezar en "Attic Memories: Short But Sweet" y tener las gemas 3, 6 y 4).

Gema 2 . . . . **0**
Gema 3 . . . . **1**
Gema 6 . . . . **2**
Gema 4 . . . . **3**
Gema 10 . . . . **4**
Gema 9 . . . . **5**
Gema 8 . . . . **6**
Gema 7 . . . . **7**
Gema 5 . . . . **8**
Gema 1 . . . . **9**

Códigos de Armas - Ingresalos después de ingresar un código de lugar donde empezar (ej.: **..ATTF** para empezar en "Attic Memories: Short But Sweet" con Tommygun y lanzallamas).

Doble pistola (30 cargas). . . . . **D**
Lanzallamas (20 cargas) . . . . **F**
Escopeta (5 cargas). . . . . **S**
Tommygun (30 rounds). . . . . **T**

Código de Invencibilidad - después del código de lugar de empezar, ingresando I y presionando A (ejemplo **..ATI** te hace empezar en "Attic Memories: Short But Sweet"con invencibilidad). Tu medidor de salud permanece en 1% durante todo el game.



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM



Este truco te va a permitir jugar como Akuma de la serie de Street Fighter. Para hacer esto, elegí el modo Arcade o Vs. Mode.

Andá a la pantalla de Character Selection y destacá Spiral. Esperá dos segundos y después andá al Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, de vuelta a Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red y abajo a Silver Samurai. Esperá dos segundos y después presioná los botones Z, A, y C juntos (botones de Fierce, Short y Roundhouse).

Los comandos de arriba son para el jugador uno. Para el jugador dos, seguí estos comandos: Andá a Storm. Esperá dos segundos sobre Storm después movete a Cyclops, Colossus, Iceman, presioná ← a Sentinela, luego Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, y luego Spiral. Esperá dos segundos en Spiral, después presioná los botones Z, A, y C juntos (botones de Fierce, Short y Roundhouse) igual que hiciste para el jugador uno.

Después que presionaste los tres botones al final del código, vas a saber que el truco funcionó si no ves el perfil de un personaje sobre el lado izquierdo o derecho (dependiendo de qué jugador hizo el código).

Este truco necesita un ritmo correcto, de modo que no te des por vencido si no te sale la primera vez. Akuma tiene todos sus movimientos básicos, exactamente como en la serie Street Fighter, más uno nuevo llamado Drop Kick: hacé que Akuma salte hacia su oponente, y en el aire, presioná ↓, ↓, adelante, adelante + PATADA para hacer este impresionante movimiento nuevo.

Assault Rigs



Trampas Varias - Después de jugar por un tiempo, probablemente ya no necesitás ningún código. Sin embargo, incluso con todas las armas de tu lado, ya no tendrías que dudar al entrar en un cuarto o corredor desconocidos. Ingresá los siguientes códigos mientras estás en el medio del juego.

Para **Invencibilidad:** ←, X, ←, X, ←, ←, X, →, X, →, X, X.

Para todas las **Armas e Items:** ←, →, ←, ←, →, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.

IN THE HUNT



Selección de Etapa, Lucha VS. y Finales Múltiples - Cuando aparece la pantalla del título, presioná Start para ver el menú (con Start y Option).



Ahora, sostené el Direccional ↑ ← y sostené el botón Select al mismo tiempo. Con estos botones presionados, apretá el botón ●. Va a aparecer un Menú de Selección de Etapa sobre el título en la pantalla.



Ahora podés elegir cualquier nivel y empezar, o bien disfrutar una batalla de dos jugadores con tus submarinos.

Además, podés elegir ver los diferentes finales del game.



LAST GLADIATORS



Especial Modes - En la pantalla de apertura, hacé la secuencia: ↑, ↑, ↑, ↑, A, B, C, ↓, ↓, X, Y, Z, y Start. Elegí cualquier juego, y, en el medio del partido, apretá X y sujetá ↑. Algunos números aparecen en el ángulo derecho de la pantalla. Elegí un número entre 00 y 10 y apretá Z. Vas a poder juntar muchas extraballs, multiballs y también aumentar tu score. ¡Tu desempeño va a mejorar ciento por ciento!



ALIEN TRILOGY



Menú de Trucos - Este código re-difícil de encontrar, que nos costó sangre, sudor y lágrimas conseguir, les da a los gamemaníacos una amplia selección de trucos. Simplemente ingresá el código y vas a tener acceso a algunas trampas joya, como selección de nivel, invencibilidad, municiones, armas y mucho más.

Para ingresar este código fantástico, andá a la pantalla de Passwords y poné este código: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON (que en inglés podría leerse como I Got Pink Acid Boots On). Elegí Accept, y después volvé a la pantalla del título e ingresá a la Cheat Options para elegir las trampas que querés usar durante el game.

Con este código, seguramente este game nos va a resultar un poquito menos difícil.

NFL Quarterback Club '96



Jugá como los equipos Acclaim e Iguana - Para jugar como los equipos Iguana y Acclaim, presioná rápido Start en la primera pantalla de créditos, y no te detengás hasta que el logo de Iguana se desvanezca. A continuación presioná y sostené Start hasta que aparezca la pantalla Put Up or Shut Up. Ahora soltá Start y presionalo de nuevo. Seleccioná Preseason, y circulá por los equipos. Vas a ver que los equipos Iguana y Acclaim ahora están disponibles para jugar.

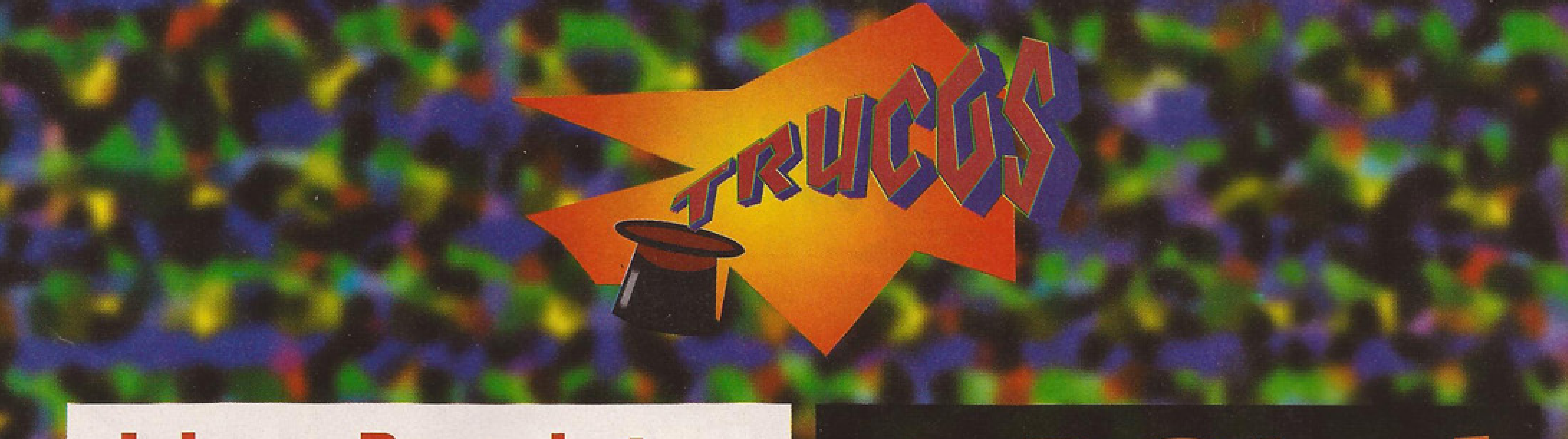
COLLEGE SLAM



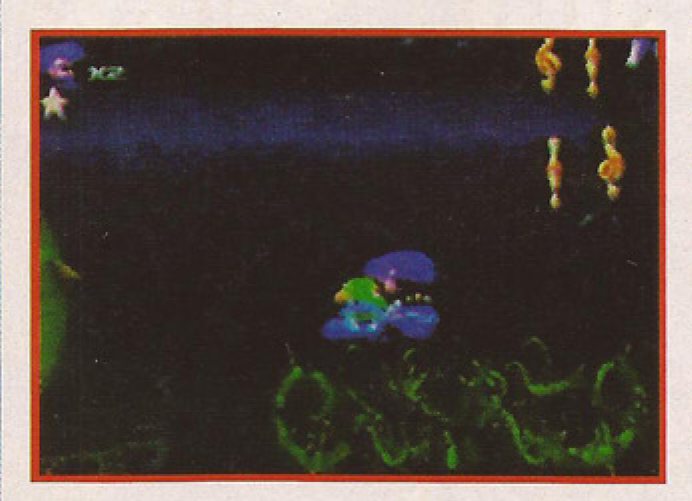
Para tener un jugador que se cree "Taz" - elegí cualquiera de los modes de juego y seleccioná un equipo. En la pantalla Today's Match Up, rotá el Direccional en sentido de las agujas del reloj durante cinco segundos y presioná cualquier botón. Cuando comienza el game, tu personaje será un remolino que ningún jugador va a poder tocar.



Embocadas Potentes - elegí cualquier mode y seleccioná un equipo. En la pantalla Today's Match Up, presioná repetidamente ↑ ↓ durante unos cinco segundos, y después presioná cualquier botón. ¡Cuando el game comience, vas a poder hacer embocadas de media cancha!



Johnny Bazookatone



Passwords e Invulnerabilidad - Una palada de passwords para que revientes todo en este game, en las versiones para Playstation y 3DO. Es solamente Rock'n'Roll.



Playstation
Fase 2 - AFLEAPIT
Fase 3 - TEASPOON
Fase 4 - SEDATION
Fase 5 - VERYNICE
Invulnerabilidad - PILCHARD
Selección de Nivel- KRISTIAN



3DO
Fase 1 - SOFTCELL
Fase 2 - LOVESHAK
Fase 3 - STIRITUP
Fase 4 - LIVEAID
Fase 5 - PLECTRUM

COLLEGE SLAM



Piso resbaloso - Este código vuelve más resbalosos los pisos de la cancha, y los jugadores van a tener más dificultades para agarrar la pelota, etc. Para lograrlo, elegí tus equipos y en la pantalla Today's Match Up, presioná el botón A repetidas veces. Empezá a jugar para ver el truco. Ojo: el truco no funciona en los partidos de temporada (Season Games).

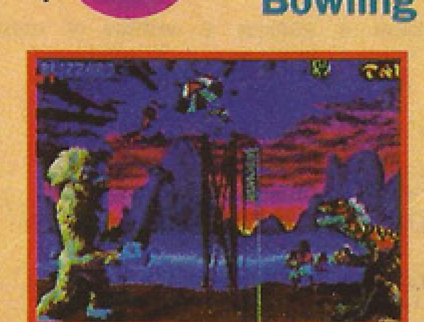
PLAYSTATION

PO'ed

Selección de Niveles - En la pantalla Main Menu, tomá el primer control y presioná y sostené L1 + L2 + R1 + R2 + ↑. Soltá y después presioná ● para empezar un nuevo game. Cuando aparece la pantalla de Difficulty Levels, presioná y sostené L1 + L2 + R1 + R2 + ↓. Soltá y presioná el botón correspondiente para el nivel o dificultad que querés (■, X, ó ●). Va a aparecer entonces una pantalla Level Selection. ¡Destacá la etapa que querés y mandate a jugar!

PLAYSTATION

PRIMAL RAGE



Bowling - Necesita hacerse con dos jugadores. Ambos deben elegir Armadon, pero podés estar en cualquier escenario. Ahora, cada uno debe ejecutar 3 Spinning Death al mismo tiempo (presioná →, ↓, →, ↓ y después ■ + ●). Si lo hiciste bien, podés jugar dos cajas de bowling,...¡pero derribás admiradores!

Lluvia de Vacas - Con dos jugadores, tenés que estar en la etapa Ruins y un jugador debe ser Chaos. Cuando el timer está por acabarse, hacé que Chaos ejecute un Fart of Fury (sostené ▲ + ● y después presioná →, ↓, ↑, ←). Si la nube verde está en el aire cuando el timer llega a cero, caerán vacas en lugar de bolas de fuego cuando el partido entra en definición por muerte súbita.

Volleyball - Usá dos jugadores. En Sauron's Cove Stage, atraé a un admirador mediante un combo, luego golpealo para mandarlo por el aire hacia tu oponente. Podés jugar al volley con él hasta unas ocho veces con red y ¡hasta un árbitro!.



Prehistorik Man



Saltar y seleccionar fases - Truco copadísimo para que puedas jugar en cualquiera de las 23 fases (¡Uau!) del juego. Andá a Options y seleccioná Exit. Apretá y sujetá L, después apretá Start para volver a la pantalla del título. En ella, seleccioná Game Start, quedate sujetando R y apretá Start. Podés saltar de fase, en cualquier momento, apretando y sujetando Select. Para entrar en la pantalla Stage Select, apretá Start y después Select.



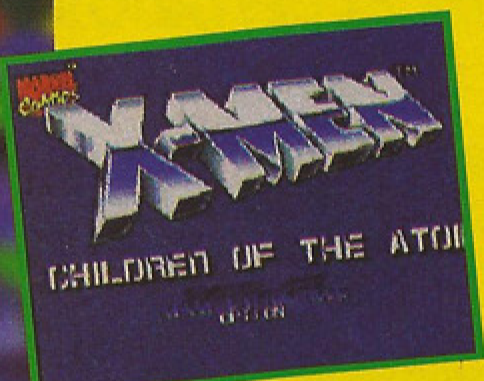
IN THE HUNT

Selección de Nivel - Aquí tenés una trampa copada que te permitirá conseguir un Level Select que te permite llegar a las diferentes zonas dentro del game. Simplemente seguí este procedimiento.



Cuando aparece la pantalla del título, presioná Start para ir al menú (con Start y Option como opciones). Ahora sostené el Direccional Arriba-Izquierda y sostené el botón Select al mismo tiempo. Con estos presionados, presioná el botón ●. Va a aparecer entonces un Menú de Selección de Etapa arriba del título en la parte superior de la pantalla. Podés ahora elegir cualquier nivel y empezar, o pelear hasta el final en una batalla de dos jugadores con tus submarinos. Además, podés elegir ver los diferentes finales del game.

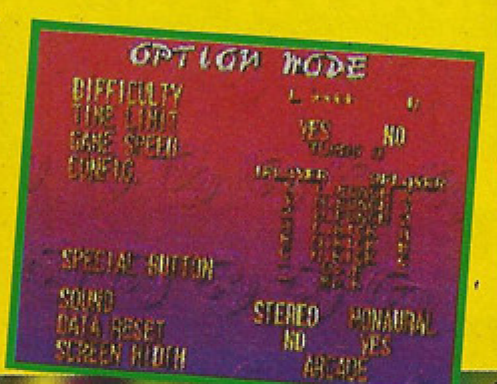
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM



Tamaños de Pantalla - En la pantalla del título, destacá Option, y después elegí Difficulty.

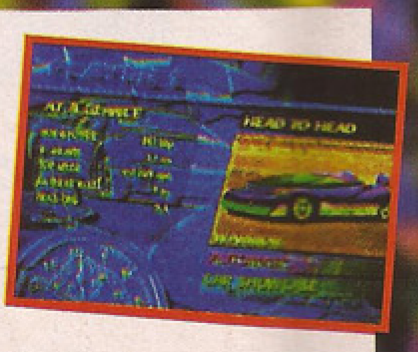
Presioná repetidas veces ↑, luego ↓ hasta que aparezca una nueva opción, Screen Size (Tamaño de Pantalla), en la parte inferior.

Ahora podés jugar con tamaños de pantalla Saturn o Arcade.



Need For Speed





Varias Trampas - Cuando elijás el tipo de carrera, da acceso al Tournament Mode, destacá Password Option e ingresá TSYBNS. Esto te va a dar una pista oculta, Lost Vegas.

Ahora volvé y elegí cualquier tipo de carrera. Con la pista de tu elección destacada, presioná y sostené L1 y R1. La pista se va a convertir en una pista de Rally (excepto Rusty Springs). Ahora cuando destacás tu auto, presioná y sostené L1 y R1. El auto se va a convertir en el Warrior ...¡la máquina más veloz que podés conseguir!



PLAYSTATION CYBERIA



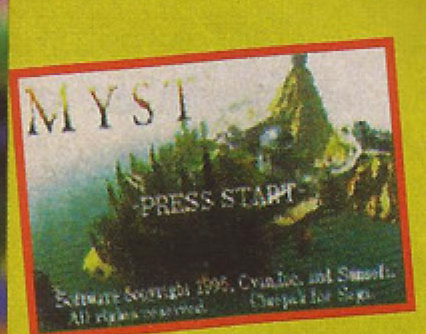
Código de Nivel Total - Al comienzo de tu game, te van a pedir que ingresés tu identificación. Poné el nombre: NEMROSIM y presioná la tecla Enter en el teclado de la pantalla. Una vez que hiciste esto, aparecerán una pantalla con niveles Arcade y Puzzle. Los dos niveles de habilidad estarán en 1 (normalmente solamente un nivel de habilidad puede ser puesto en 1). Ahora empezá tu game y después presioná Start para hacer pause. Va a aparecer un menú. Elegí Load de este menú. ¡Ahora vas a tener acceso a todos los passwords del game!

Prehistorik Man

Level Select - Ingresá el siguiente truco desde la pantalla del título para lograr acceso a un Level Select dentro del game. Desde la pantalla del título, andá a la pantalla de Options y destacá Exit. Ahora, sostené el botón L superior y presioná Start. Vas a salir de Options y volver a la pantalla del título. Destacá las palabras Game Start, sostené el botón R superior y presioná el botón Start. Empezá tu juego y presioná Start para hacer pause. Ahora presioná el botón Select y vas a ver un Level Select Menu. ¡Presioná Start en la etapa sin hacer pause para terminar automáticamente esa etapa! Después de ingresar el código, también podés usar un Level Skip para saltear niveles.

SNES

SATURN MYST



Para ver cómo se hizo Myst - En la pantalla del título, presioná y sostené L y R. Luego presioná simultáneamente Start y A. El game se va a resetear y vas a poder ver un documental.

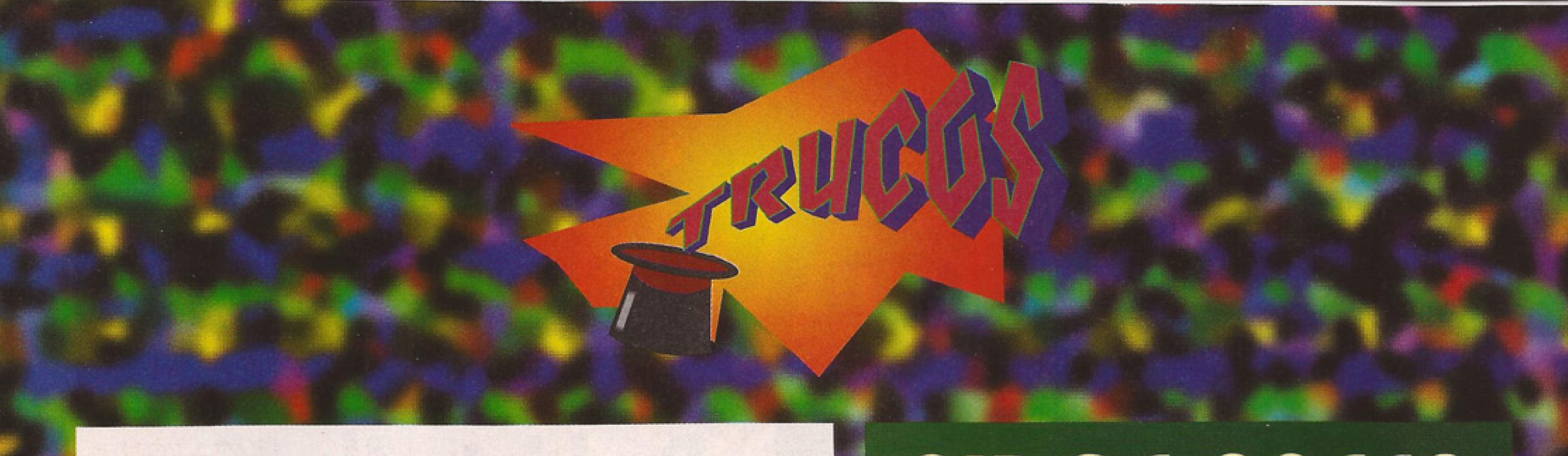
NBA Shoot Out



Quitar Estadísticas - ¿Te gustaría eliminar las estadísticas para poder ver las películas en el fondo mucho mejor? Presioná y sostené los botones: L1, L2, R1, R2 durante un intervalo de cuartos o en el medio tiempo, y las estadísticas desaparecerán para que veas más cómodamente los videos en el fondo.

PLAYSTATION Zero Divide

Game Phalanx oculto - ¿No tenés ganas de un buen tiroteo rápido? Sostené Start y Select presionados en el segundo control mientras el game se está reseteando. Si lo hiciste correctamente, las palabras Bonus Game van a aparecer en la pantalla, y vas a poder empezar el game de tiro Tiny Phalanx. ¡Está bastante bueno, en serio!



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Arcade y Saturn Mode - Este truco te va a dar una opción para alternar entre Arcade y Saturn Mode. Desde la pantalla del título, accesá la Option Mode. Desde ahí, presioná la siguiente secuencia: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓. Aparecerá una nueva opción en la parte inferior de la pantalla Screen Width. Podés ahora elegir el ancho de la pantalla para que sea versión Arcade o Saturno.

RIDGE RACER REVOLUTION

Autos Locos - En el game Galaga '88, presioná y sostené L1, R1, ↓, Select, y TRIANGULO. Esto te da un super láser que borra a todos los enemigos de la pantalla, lo que te permite hacer un score perfecto. Ahora, cuando empiece el game real, podés correr con unos autos de ruedas enormes loquísimos.



NEED FOR SPEED

Añadir Peso a tu Auto - Primero tenés que detonar el game en Tournament Mode. Esto te va a dar acceso a más pistas mediante un password. O si querés hacerlo del modo más fácil, elegí Tournament para tu tipo de carrera y accesá la opción Passwords. Ingresá la palabra: TSYBNS. Esto te dará acceso a Lost Vegas, pistas de Rally, etc.







Ahora presioná el botón Cuadrado para volver, y elegí otro tipo de carrera. Cuando elijás un auto, andá a la opción Car Showcase. En esta pantalla, destacá la opción Mechanical y accesala. Cuando estás en la pantalla que describe el motor del auto, mové hacia ↓ y destacá Next Slide (siguiente foto). Presioná X para elegirlo. Ahora vas a estar en la pantalla Chassis Layout (disposición del chasis).

En este punto, presioná el botón L1 y vas a ver una flecha roja que aparece en el frente del auto. Presioná el botón R1 y aparecerá una flecha roja en la parte posterior de tu auto. Cada vez que presionás uno de estos dos botones, vas a añadir peso en la parte delantera o trasera de tu auto. Podés añadir hasta ocho flechas en cualquiera de los dos extremos.

Una vez que estés satisfecho con la colocación de tus flechas, salí de esa pantalla y jugá el game. Dependiendo de cuánto peso añadiste, este truco va a hacer más lento a tu auto, pero también aumentará la manejabilidad del auto que elegiste. Experimentá con diferentes cantidades de peso en cada extremo y con varios componentes para encontrar la combinación que mejor te resulte.

TRUCOS





Municiones Ilimitadas - Ingresá con el password M1R0G3. Vas a tener una cantidad ilimitada de municiones para cualquier arma que elijás durante la misión. Este truco funciona en cualquier nivel.

THEME PARK



Código para Todo - ¿Querés acceder a todas las atracciones y tener todo el dinero para gastar? En la pantalla del título, elegí Setup New Theme Park. El game te va a pedir que elijás un sobrenombre. Poné la palabra DEAD. Después, poné las otras opciones como quieras. Una vez que adquieras el primer parque, y estás listo para empezar a construir, presioná y sostené los botones A, B, y C juntos. Vas a oír un montón de pibes que gritan "¡Yeah!" muchas veces. Una vez que has sostenido estos botones por un tiempo, soltalos y fijate en tu dinero. ¡Vas a ver un aumento groso, y además vas a tener acceso a todas las atracciones!

ALIEN TRILOGY



Invencibilidad y Municiones Ilimitadas - En la pantalla del título, destacá Options, luego seleccioná la opción Enter Password. En la pantalla de passwords, ingresá: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Destacá Accept, y presioná X. Van a aparecer las palabras "Cheats Activated". Volvé al menú principal y vas a ver una nueva opción, Cheats. Destacá Cheats, y presioná X. Esto te lleva a un menú de trucos que incluyen invencibilidad y municiones ilimitadas.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS



Sonidos de MK3 - Este código te permite escuchar los sonidos de Mortal Kombat 3 en el CD Williams Arcade's Greatest Hits.

Para hacer esto, encendé el PlayStation sin un CD adentro. Cuando aparece el Main Menu, mové a CD Player y dale acceso.

Ahora poné el CD Williams y vas a ver dos pistas. Mové a la pista dos y presioná un botón para tocarla.

Ahora vas a oír como cinco minutos y 20 segundos de nombres de personajes con luchas ganadas y victorias perfectas. No se nos ocurre exactamente una buena razón para que esta pista esté aquí.

¿Podría ser el comienzo de otro truco más copado?

PREHISTORIK MAN



Selección de Nivel - Desde la pantalla del título, andá a la pantalla de Options y destacá Exit. Ahora, sostené el botón L superior presionado y presioná START. Vas a salir de Options y volver a la pantalla del título. Destacá las palabras Game Start, sostené el botón R superior y presioná el botón START. Empezá tu juego y presioná START para hacer pausa. Ahora, presioná el botón SELECT y vas a ver un Level Select Menu (menú de selección de nivel). ¡Presioná START en la etapa sin hacer pause para terminar automáticamente esa etapa!

CAMBIOS EN LOS COMBOS

Cuando hacías un combo en MK2, tenías que romperte todo. Había que practicar el combo mil años hasta tomarle la mano. Con el agregado de los Auto Combos, unos toquecitos en los botones aquí y allá y ...¡uau, tu enemigo está muerto! Este nuevo método de combos parece joya para el novato, pero seguramente va a embolar a muchos veteranos. En UMK 3 el agregado de un Jump-in Punch con un Auto Combo lo hace todavía más mortífero. Lo que es peor, estos Auto Combos con un Jump in Punch son más dañinos que los combos "difíciles" de antes. ¡Preparate para discutir con tus amigos, conocidos y desconocidos sobre esta tema, a medida que más games de lucha incorporen estos combos!

KITANA

Cuando salió MK3, Kitana era probablemente el personaje que más extrañamos todos. Ahora ha vuelto, pero como su melliza malvada, está más débil y no hace tanto daño. En particular sus combos Fan Raise han sufrido un gran debilitamiento, lo que la hace más equilibrada. Su Auto Combo es HP, HP, Adelante y LP, Atrás y HP. Todos los viejos combos han vuelto como el Kick, Fan y Kick, pero solamente al 22%.

Fan Toss: F, F, HP & LP
Fan Wave: B, B, B, HP
Square Wave Punch: D, B, HP
Fatality 1: R, R, Block, Block, LK
Fatality 2: B, D, F, F, HK
Animality: D, D, D, D, R
Friendship: D, B, F, F, LP
Babality: F, F, D, F, HK
Stage Kill: F, D, D, LK

COMBOS

1. Fan Lift, JK, Fan Toss, Corrida, HP, Square Wave P, Barrido
2. Fan Lift, JK, Fan Toss, Corrida, HP, Square Wave P
3. JK, Fan Toss, Corrida, Uppercut
4. Fan Wave JK, Fan Toss, Corrida HP, JK, Barrido
5. JK, Fan Toss, Corrida, JK, Barrido

KANO

Kano ahora puede disparar en un ángulo de 45 grados al aire (F, D, F+HK). Está re-bueno para jugar defensivamente o cuando te enfrentás a un enemigo que salta.

Blade Toss: D, B, HP
Blade Uppercut: D, F, HP
Cannonball: sostener LK, soltar
Grab & Shake: D, F, LP
Vertical Ball: F, D, F, HK
Fatality 1: LP, Block, Block, HK
Fatality 2: Sostener LP, F, F, D, D
Animality: sostener HP, Block, Block, Block
Friendship: LK, R, R, HK
Babality: F, F, D, D, LK
Stage Kill: U, U, B, LK

MILEENA

Mileena era una fuerza importante en MK2, y sigue siéndolo en Ultimate. No parece hacer tanto daño como antes, pero su eficacia sigue intacta. Sus Sai Shots son un poco más lentos que antes pero todavía muy efectivos. Hay que mantener una andanada de sais en el aire para tener a raya a sus enemigos. Su Roll es impresionante cuando los oponentes están saltando o se preparan a hacer un combo. Probá también su Ceiling Drop Kick para atacar enemigos en el aire, pero ojo si están en el suelo porque es fácil de bloquear y contestar con un uppercut. Su Auto Combo es HP, HP, HK, HK, U, HK.

Sai Throw: sostener HP, soltar
Drop Kick: F, F, LK
Roll: B, B, D, HK
Fatality 1: B, B, B, F, LK
Fatality 2: D, F, D, F, LP
Animality: F, D, D, F, HK
Friendship: D, D, B, F, HP
Babality: D, D, F, F, HP
Stage Kill: D, D, D, LK

COMBOS

1. JP, HP, HP, HK, HK, U+LK, U+HK
2. JK, Roll, HP, Roll, HK

CAMBIOS EN LA COMPUTADORA

La computadora se ha vuelto cómoda. Por supuesto que es difícil derrotarla, pero ahora se manda varios auto combos uno detrás de otro. O si te quedás a media pantalla de distancia y te movés adelante y atrás, la computadora nunca avanza, o sea que se ha vuelto demasiado defensiva, y no te deja atacar.



SUB-ZERO



Es exactamente como el Sub-Zero que dominó MK2. Solamente tiene una debilidad: su Ground Ice desaparece demasiado rápidamente, pero por otro lado esto hace que este movimiento sea menos peligroso. Por lo demás, sus viejos combos todavía están presentes y funcionan bien. Su Auto Combo es HP, HP, Abajo y LP, Abajo y HP. Es una masa para mandarlos volando por el aire, donde podés hacer Jump Kick y Slide, con lo que podés reventarlos bastante. Sub-Zero es todavía uno de los personajes más mortíferos con sus trampas de hielo y sus combos malditos. El Ice Clone de Sub-Zero desaparece cuando es bloqueado. Solía congelar al personaje durante todo el bloqueo, pero ahora desaparece inútilmente.

NUEVO SUB-ZERO

Ice Blast; D, F, LP
Ice Shower: D, F, LP
Ice Shower Front: D, F, B, HP
Ice Shower Back: D, B, F, HP
Ice Clone: D, B, LP
Slide: sostener B+Block+LP+LK
Fatality 1: Block, Block, R, Block, R
Fatality 2: B, B, D, B, R
Animality: sostener Block, F, U, U
Friendship: LK, R, R, U
Babality: D, B, B, HK
Stage Kill: B, D, F, F, HK

OLD SUB-ZERO

Ice Blast: D, F, LP
Ground Freeze: D, B, LK
Slide: sostener B+Block+LP+LK
Fatality 1: D, D, D, F, HP
Stage Kill: F, D, F, F, HP

COMBOS

1. Uppercut, JK, Barrido.
2. (En el ángulo), Ice Blast, JK, HP, HP, D+LP, D+HP, HP, Roundhouse, Patinada
3. JK, Ground Freeze, JK, HP, HP, D+LP, D+HP, HP, Roundhouse, Patinada
4. (Oponente en el aire), HP, Ice Blast, HP, JK, Patinada

LOS TESOROS DE SHAO KAHN

Después de derrotar a Shao Kahn, podés elegir los tesoros. Algunos son accesibles solamente para los niveles de dificultad más altos. Los dos últimos, Mega Endurance y Supreme Demonstration, solamente son accesibles para el ganador en el Eight Player Tournament Mode (modo de torneo para ocho jugadores).



De izquierda a derecha: Resultado - Galaga - Pelea con Ermac - Luchar con Noob Saibot - Azar - Fatality Demo 1 - Fatality Demo 2 - Fatality Demo 3 - Luchar con Noob & Ermac - Encuentro Clásico - Mega Resistencia - Demostración Suprema

JADE

Jade es extremadamente peligrosa cuando se la juega bien. Su Projectile Invincibility joroba mucho a cualquiera que trate de pelear de lejos. Su Auto Combo de siete impactos es maldito cuando sabés hacerlo: HP, HP, Abajo y (LP, LK, HK, LK), Atrás y HK. Esto revienta a cualquiera que se le ponga delante. Usá sus Stars (estrellas) tanto como puedas y andá cambiando la manera en que las arroja. Esto confunde a cualquiera y lo mantiene a la defensiva. La Boomerang Stars realmente confunde a cualquier jugador humano (pero no a la computadora, que es más piola).

Boomerang: S/U/D B,F LP/HP/LK
Glow Slide: Patada D, F, LK
P. Invincible: B, F, HK
Star W/Return: B, B, F, LP
Fatality 1: R, R, R, Block, R
Fatality 2: U, U, D, F, HP
Friendship: B, D, B, B, HK
Babality: D, D, F, D

COMBO

1. HP, HP, B+LP, B, D, F+LP, Slam, HP, HP, Fireball
2. HK, LP, JK, Teleport, Slam, HP, Roundhouse
3. Slam, HP, HP, JK, Teleport, Slam, HP, HP, JK, Barrido
4. Teleport, Slam, HP, JK, Teleport, HP, HP, JK, Barrido
5. HK, LP, JK, Teleport, Slam, HP, JK, Barrido







REPTILE

Reptile era bastante débil en MK2. En esta versión, sin embargo, se ha vuelto más peligroso. Con él podés arrojar muchas Energy Balls, rápidas o lentas, para aturdir a tu enemigo. Hasta podés tener dos Energy Balls en la pantalla a la vez, y como si no fuera suficiente, podrías usar Throw an Acid Spit (arrojar una escupida ácida) además. El auto Combo de Reptile es un sencillo HP, HP, D y LP. Esto pone a tu oponente en el aire, y desde ahí, podés hacer rápidamente un Energy Ball. Después acercate para dos HPs rápidos y terminá con un Acid Spit. Alejate toda la pantalla y usá los movimientos con Ball, y después Spit para hacer retroceder a tu enemigo.



S/F Energy Ball: B, B/F, F, HP&LP
Acid Spit: F, F, HP
Invisibility: sostener Block, D, HK
Slide: B, Block, LP, HP
Elbow Rush: B, F, LK
Fatality 1: B, F, D, Block
Fatality 2:
Animality: D, D, D,D, U, HK
Friendship:
Babality: F, F, B, D, LK
Stage Kill: Block, R, Block, Block

COMBOS

1. HP, HP, HK, B+HK, JK, Barrido
2. HP, HP, HK, B+HK, HP, HP, Dash, HP, HP, JK, Patinada
3. Fast Forceball, Slow Forceball, HP, JK, Patinada
4. Slow Forceball, HP, HP, Fast Forceball, HP, HP, Dash, LP agachado, Uppercut
5. HP, HP, HK, B+HK, HP, HP, Dash, HP, HP, Dash, LP agachado, Uppercut
6. JK, Fast Forceball, HP, HP, JK, Patinada

STRYKER

Stryker tiene un nuevo movimiento con un arma (B,F + HP). Ya era hora que aparecieran armas de fuego en estas peleas. Usá el movimiento para terminar combos.

L/H Grenade: D, B, LP/HP
Truncheon Trip: F, B, LP
Truncheon Throw: F, F, HK
Gun: B, F, HP
Fatality 1: D, F, D, F, Block
Fatality 2: F, F, F, LK
Animality: R, R, R, Block
Friendship: LP, R, R, LP
Babality: D, F, F, B, HP
Stage Kill: F, U, U, HK



SMOKE

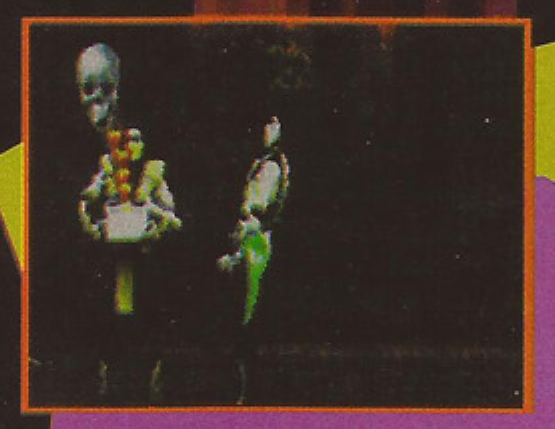
Spear: B, B, LP
Teleport Punch: F, F, LK
Invisibility: sostener Block, U, U, R
Air Throw: Block
Fatality 1: U, U, F, D
Fatality 2: sostener R + Block, D, D, F, U
Animality: D, F, F, Block
Friendship: R, R, R, HK
Babality: D, D, B, B, HK
Stage Kill: F, F, D, LK

KUNG LAO

Hat Toss: B, F, LP
Dive Kick: Salto, D, HK
Teleport: D, U
Top Spin: F, D, F, R (tocar R)
Fatality 1: F, F, B, D, HP
Fatality 2: R, Block, R, Block, D
Animality: R, R, R, R, Block
Friendship: R, LP, R, LK
Babality: D, F, F, HP
Stage Kill: D, D, F, F, LK

JAX

Two Missiles: F, F, B, B, HP
Dashing Punch: F, F, HK
Gotcha Grab: F, F, LP (toque en LP)
Earthquake: sostener LP, soltar
Quad Slam: arrojar, luego toque en HP
Backbreaker: Block (en el aire)
Fatality 1: sostener Block, U, D, F, U
Fatality 2: R, Block, R, R, LK
Animality: sostener LP, F, F, D, F
Friendship: LK, R, R, LK
Babality: D, D, D, LK
Stage Kill: D, F, D, LP



SCORPION

Scorpion ha vuelto de MK2 y está tan poderoso y mortífero como siempre. Si estás familiarizado con él, su viejo estilo de lucha sigue funcionando bien. Si sos nuevo, lo mejor que podés hacer es pelear a la defensiva. Mantenete lejos de tu oponente y contraatacá. Cuando él salte, vos arrojá tu lanza para que tu oponente caiga sobre la misma. Usá también su movimiento Quick Teleport para contestar proyectiles, o simplemente para hacerle más difícil a tu oponente encontrarte. Sus Auto Combos son HK, HK, LK, LK o HP, HP, HK, B+HK. Desgraciadamente estos Auto Combos, cuando se los hace con un Jump Punch hacen el mismo daño que sus combos clásicos (número 4).

Spear: B, B, LP
Teleport Punch: D, B, HP
Air Throw: Block
Fatality 1: D, D, U, HK
Fatality 2: F, F, D, U, R
Animality: F, U, U, HK
Friendship:
Babality: D, B, B, F, HP
Stage Kill: F, U, U, LP

COMBOS

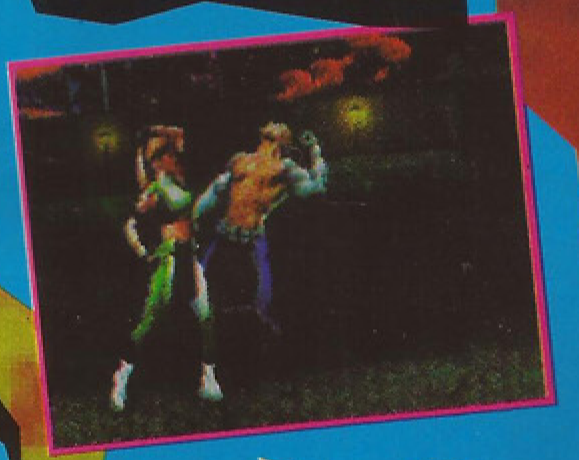
1. *Lanza o JP, HP, HP, U+LP*
2. *Lanza o JP, HP, HP, HK, B+LK*
3. *Lanza o JP, HK, HK, LK, LK.*
4. *JK, Teleport, Lanza, Uppercut o Auto Combo.*
5. *JK, Lanza*
6. *(Oponente en el aire), HP, JK, Teleport, Lanza.*

KABAL

El gran combo de Kabal ahora hace mucho menos daño. Antes era muy fácil derrotar a tu oponente con sólo usarlo dos veces. ¡Eso se acabó!

Eye Spark: B, B, HP
Ground Blade: B, B, B, R
Spin Dash: B, F, LK
Fatality 1: R, Block, Block, Block, HK
Fatality 2: D, C, B, F, Block
Animality: sostener HP, F, F, D, F
Friendship: R, LK, R, R, U
Babality: R, R, LK
Stage Kill: Block, Block, HK

SONYA



Sonya tiene un nuevo combo (HP, HP, U+LP) que golpea a oponentes en el aire. Esto los prepara para recibir más golpes y un montón de daños más.

Energy Ring: D, F, LP
Energy Wave: F, B, HP
Leg Grab: sostener D, LP+Block
Up Bicycle Kick: B, B, D, HK
Fatality 1: B, F, D, D, R
Fatality 2: sostener Block + R, U, U, B, D
Animality: sostener LP, B, F, D, F
Friendship: B, F, B, D, R
Babality: D, D, F, LK
Stage Kill: F, F, D, HP

SHANG TSUNG

Fireball: B, B, HP
2 Fireballs: B, B, F HP
3 Fireballs: B, B, F, F, HP
Eruption: F, B, B, LK
Fatality 1: sostener LP, D, F, F, D
Fatality 2: sostener LP, R, Block, R, Block
Animality: sostener HP, R, R, R
Friendship: LP, R, R, D
Babality: R, R, R, LK
Stage Kill: U, U, B, LP

MORPHS:

Cyrax: Block x 3 - Jax: F, F, D, LP - Kabal: LP, Block, HK - Kano: B, F, Block - Kung Lao: R, R, Block, R - Liu Kang: F, D, U, F - Nightwolf: U, U, U - Sektor: D, F, B, R - Sheeva: sostener LK, F, D, F - Sindel: B, D, B, LK - Sonya: D+R+L+BLK - Stryker: F, F, F, HK - Sub-Zero: F, D, F, HP - Kitana: F, D, F, R - Reptile: R, Block, Block, R - Scorpion: D, D, F, LP - Jade: F, F, D, D + Block

SHEEVA

Fireball: D, F, HP
Ground Stomp: B, D, B, HK
Teleport Stomp: D, U
Fatality 1: sostener HK, B, F, F,
Fatality 2: F, D, D, F, LP
Animality: R, Block x 4
Friendship: F, F, D, F, HP
Babality: D, D, D, sostener B, HP
Stage Kill: D, F, D, F, LP

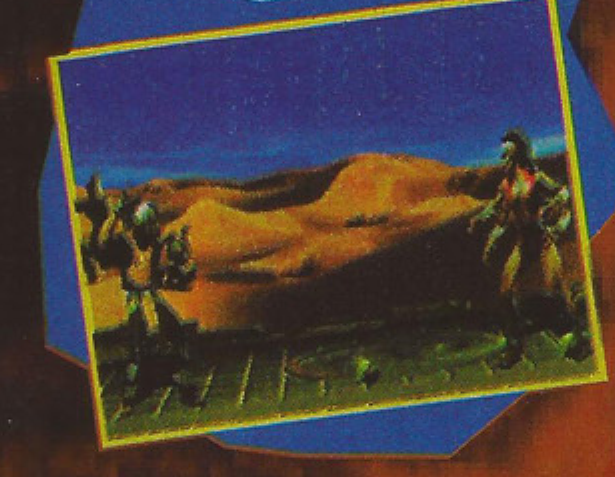


CYRAX

Cyrax ahora puede tener solamente dos bombas en la pantalla por vez. Antes vos podías tirarlas por todas partes y darle un verdadero dolor de cabeza a tu enemigo.

Bomb (cerca): sostener LK, B, B, HK
Bomb (lejos): sostener LK, F, F, HK
Energy Net: B, B, LK
Teleport: F, D, Block
Air Throw: D, F, Block, LP
Fatality 1: D, D, U, D, HP
Animality: U, U, D, D
Friendship: R, R, R, U
Babality: F, F, B+HP
Stage Kill: R, Block, R





LIU KANG

Liu Kang también tiene un nuevo combo (HP, HP, B+LP) que te permite golpear a personas en el aire. Su viejo combo de 7 impactos es todavía más efectivo.

High Fireball: F, F, HP
Low Fireball: F, F, LP
Flying Kick: F, F, HK
Bicycle Kick: sostener LK, soltar
Fatality 1: F, F, D, D, LK
Fatality 2: D, F, D, F, LP
Animality: D, D, U
Friendship: R, R, R, sostener D+R
Babality: D, D, D, HK
Stage Kill: R, Block, Block, LK



SINDEL

Fireball: F, F, LP
Fireball: en el aire D, F, LK
Levitate: B, B, F, HK
Scream: F, F, F, HP
Fatality 1: R, R, Block, R, Block
Fatality 2: R, Block,Block, R +Block
Animality: F, F, U, HP
Friendship: R x 5, U
Babality: R, R, R, U
Stage Kill: D, D, D, D, LP



NIGHTWOLF

Nightwolf's Arrow es mucho más rápida de lo que solía ser usada en combos. Antes era prácticamente inútil. Ahora es una masa.

Arrow: D, B, LP
Axe Uppercut: D, F, HP
Project Reflect: B, B, B, HK
Shadow Shoulder: F, F, LK
Fatality 1: B, B, D, HP
Fatality 2: U, U, B, F, Block
Animality: F, F, D, D
Friendship: R, R, R, D
Babality: F, B, F, B, LP
Stage Kill: R, R, Block

SEKTOR

Homing Missile: F, DF, D, DB, B, HP
Dumb Missile: F, F, LP
Teleport Punch: F, F, LK
Fatality 1: LP, R, R, B
Fatality 2: F, F, F, B, Block
Animality: R, R, R, D
Friendship: R, R, R, D
Babality: B, D, D, D, HK
Stage Kill: R, R, R, D







UNA ESTRELLA DEL BUITRE

Mientras estás en la etapa del desierto, podés conseguir una estrella del buitre grande que da vuelta arriba tuyo. Después de eso, te va a atacar y robar tu sombrero.
Para recuperarlo, tenés que treparte a uno de los cuatro pilares de bloques más cercano al buitre. Esperá que él pase volando y quitale tu sombrero.

RECUPERA TU SOMBRERO

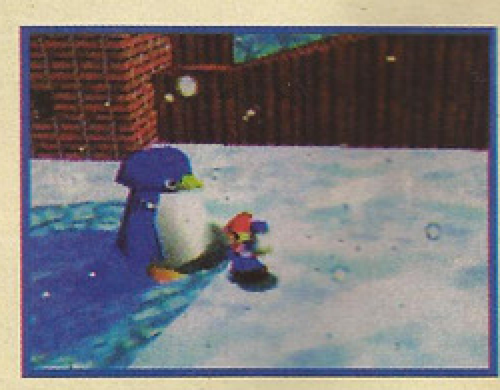
Otra manera en que podés perder tu sombrero es en la etapa 10. Cuando cruzás el puente de hielo delante del muñeco de nieve, el viento te puede hacer caer y perdés tu sombrero.



Para recuperarlo, volvé a entrar al nivel y andá cerca de donde está el primer cartel. Va a aparecer un muñeco de nieve que tiene puesto el sombrero. Acabalo y listo.

MAMÁ PINGÜINO ENOJADA

Este es un truco poco útil pero divertido, que podés hacer en la Etapa 4. Primero, llevale el bebé pingüino a su mamá. Después que ella te da la estrella, agarrá al pingüinito de nuevo. La mamá va a poner cara de enojada y te va a empezar a correr.



No te preocupes, no te va a lastimar: solamente te da empujones y chilla bastante. Además, si te alejás a cierta distancia del estanque, ella se detiene y te mira. Es un truco tonto, pero muestra la cantidad de detalles que se gastaron en poner en este game.

ATAJO CON EL PINGÜINITO

Hay muchas cosas divertidas que podés hacer con el bebé pingüino en la parte superior

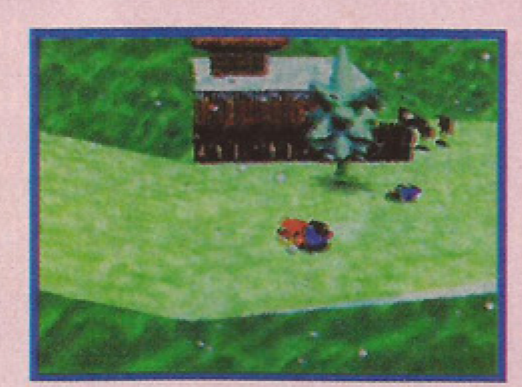








de la Etapa 4. Una de las cosas más extrañas es hacer una zambullida mientras está cerca tuyo.



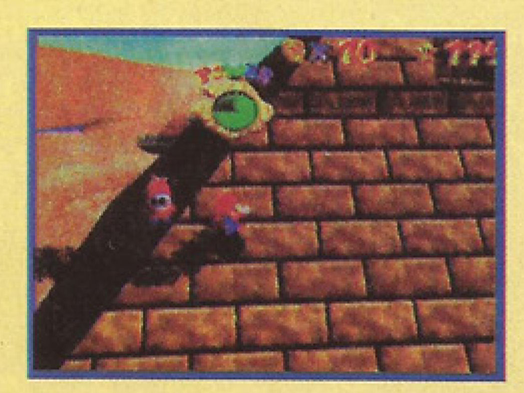
Una vez que hacés esto, él te va a imitar y se va a deslizar también por el suelo. Si te sale bien, podés hacer que se deslice con vos por la pendiente helada, pero es bastante difícil de lograrlo.
Lo más copado que podés hacer con el pingüinito es tomar un atajo rápido para ir derecho hasta la mamá pingüino. Una vez que agarrás al pingüinito, saltá por el borde que tiene el punto del partida del tobogán de hielo. La nieve es blanda y no te vas a lastimar al caer. Agarrá al bebé de nuevo, y andá derecho hasta la mamá, que está cerca de donde vas a caer.

TRUCOS CON LA CAPARAZÓN DE TORTUGA

La caparazón de tortuga es una buena manera de despla-



zarse. Sin embargo, hay muchos trucos con la caparazón que algunos no conocen. Mientras estás en la Lava Stage, podés conseguir varios 1-Ups si viajás sobre la lava. Acordate, sin embargo, que solamente se la puede obtener en las estrellas 1-5. Puede viajar sobre arenas movedizas en la etapa del desierto, o superficies de agua.
Si saltás rápidamente sobre las superficies inclinadas, cualquier superficie puede ser trepada usando la caparazón de tortuga, lo que hace posible ir a cualquier parte en cualquier etapa.

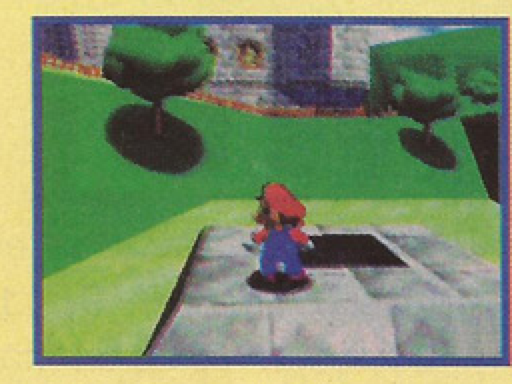


TRUCO PARA TREPAR

Hay un truco para subir superficies empinadas que es cómico y efectivo. Hacé que Mario se queme la cola.¡Entonces es capaz de subir corriendo cualquier cosa que tenga adelante!

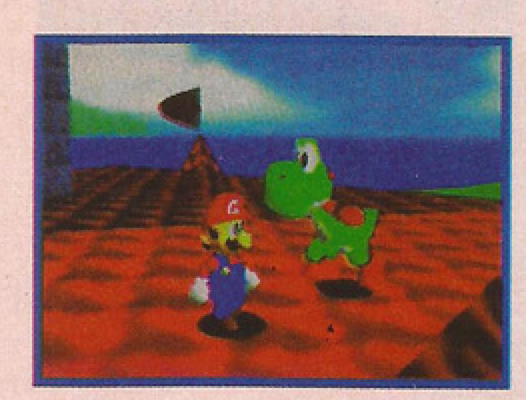
REGALOS DE YOSHI

Lo primero que tenés que hacer es juntar todas las 120 estrellas en el juego. Una vez que hayás logrado esto, andá a la parte exterior del castillo.



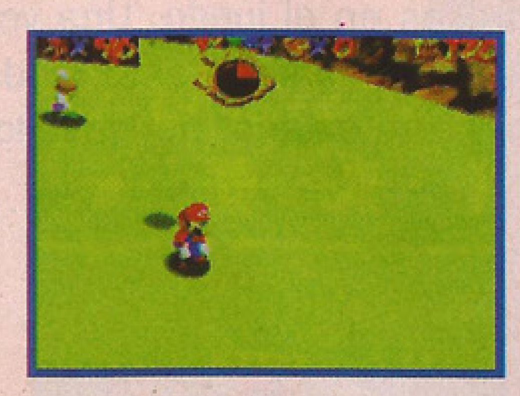
La reja cerca del foso va a estar abierta y vas a encontrar un cañón. Usá el cañón para

dispararte a vos mismo hasta el techo del castillo. Vas a encontrar a Yoshi dando vueltas por ahí. Hablá con él para recibir 100 vidas y un nuevo salto triple.



RECUPERAR VIDA

En el juego de Mario, hay montones de lugares donde te pueden reventar fácilmente. Por suerte, si en la etapa en que estás hay alguna parte con agua, es simple recuperar tu energía. Cualquier vez que estés hecho bolsa, andá a cualquier lugar con agua. Después saltá simplemente a lo más profundo y flotá sobre la superficie. Tu vida se recargará completamente.

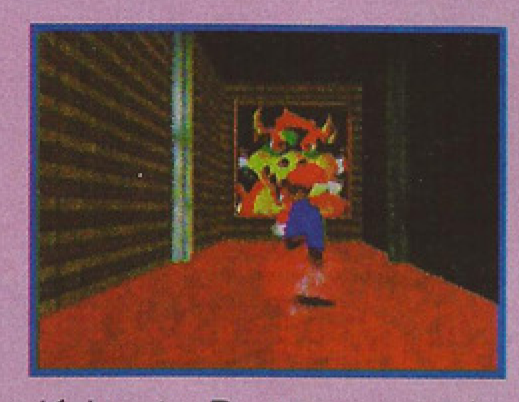


Para más datos, hay agua en las etapas 3, 7, 5, 6, 9, 11, 12 y 13. ¡Ojo: también hay agua en la etapa 10 pero te va a matar en lugar de curarte, porque está muy fría!



GANÁ UNA VIDA AL PERDERLA

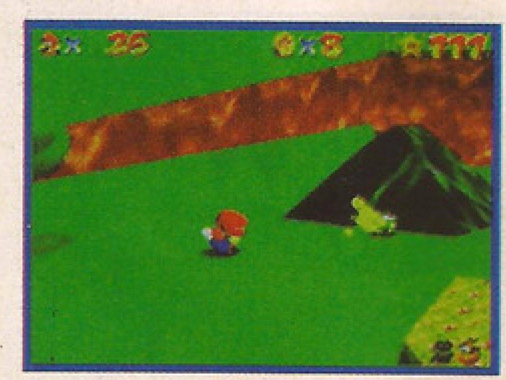
He aquí un truco increíblemente útil para los que no se aguantan estar perdiendo vidas constantemente. Primero, entrá a cualquier nivel de Bowser (el primero es más fácil).



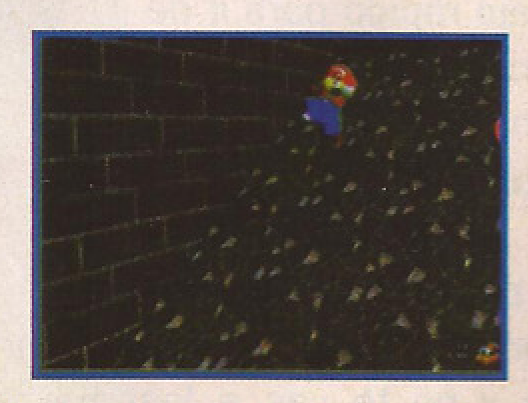
Andá hasta Bowser, y en lugar de matarlo, esquivá sus ataques con fuego. Cada vez que respira fuego, deja caer monedas. Seguí juntando monedas hasta que llegués a 1.000. Entonces va a aparecer una "M" junto a tu número de vidas.



Ahora, salí del nivel, y empezá a divertirte de veras. Cada vez que te mueras, vas a ganar una vida en lugar de perder una, por muy horribles que sean las situaciones en que metas a Mario.



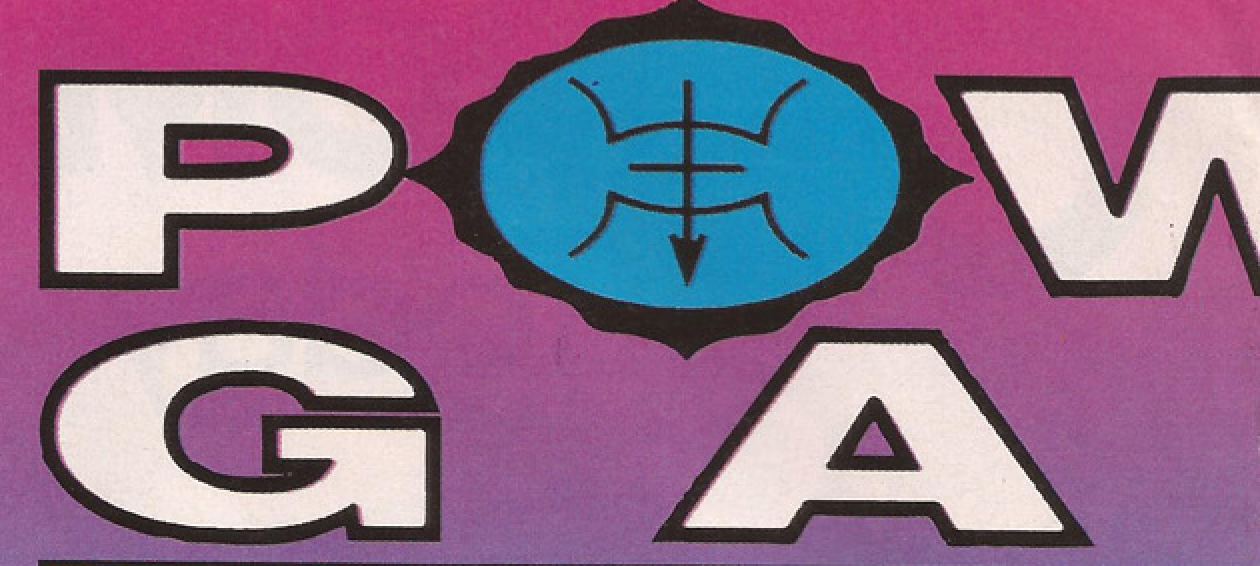
Pero ojo: ¡si ganás un 1-Up ... vas a perder una vida, así que tenés que dominar tus instintos de juntar cuanto 1-Up se te ponga a tiro! También tenés que recordar que una vez que juntás 1.000 monedas, no podés salvar el game con este truco. Si volvés a empezar, necesitás repetir el truco.



SUBIR CON PATADAS

Cuando te encontrés con esos deslizaderos que no podés volver a subir, probá este truquito. Cuando estés resbalando, saltá en el aire, y pateá. Mientras pateás, retrocedé. Esto te va a hacer subir de espaldas al deslizadero. Seguí repitiendo estos movimientos y vas a subir en seguida hasta la parte de arriba.



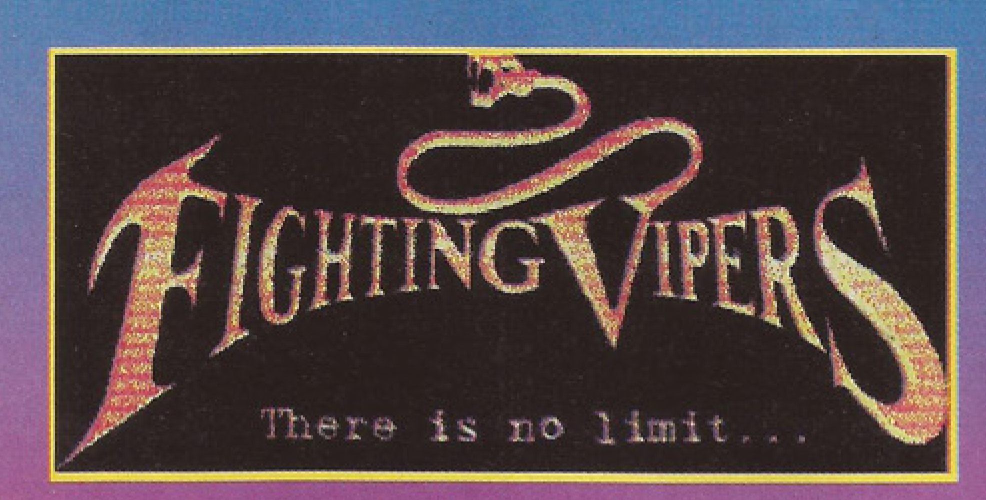


"EL PODER DEL



N.F.L.	HIPER FINAL M
AREA 51	VIRTUAL PRO
BATTLE SPORT	AYRTON SENN
BEDLAM	3D PUZZ
BUSTER BROS.	SPACE
COMMAND & CONQUER	NHL POWE
CONTRA '96	WILLIAMS H
DARK FORCES	DO
DISRUPTOR	FORTUN
FIFA SOCCER '97	KILLING
INDEPENDENCE DAY	CYBI
IRON MAN X/O-MANOWAR	FADE TO
LEGACY OF KAIN	WIPE
MAGIC: THE GATHERING	TOSHINDE
MICRO MACHINES	NEED FO
NBA LIVE '97	FIFA
PEGASUS PRIME	V. GOAL SC
RALLY CROSS	N.B.A. SH
REBEL ASSAULT	N.B.A. L
TEMPEST X	DETECTIVE
TUNNEL B1	HI-OC
VR BASEBALL	N.B.A. IN T
WARHAMMER: SHADOW OF	ALIEN T
WWF: IN YOUR HOUSE	CHAMPION
KING FIELD II	N.B.A.
DRACULA DETECTIVE	BATTLE ARENA
J. LEAGUE '96	ACE KO
THE "D"	TEKK
ASSAULT RIGS	STRIKI
THUNDER STRIKE II	ROAD B
MOTOR TOON GRAND PRIX II	STREET FIG

PARA SATURN
RECIBIMOS ↓



Te ofrecemos comprar por
por el mismo precio de mo
Y como siempre c

VENTAS POR MAYOR Y MEN

LLAMANOS AL: (01) 865-8178
AV. RIVADAVIA 2988 (1203) - BUENOS A
ABIERTO DE LUNES A SABADOS
E-MAIL: POWERGAME@OVE

UNICA SUC



UTACION - RELOJERIA

VIDEOJUEGO"



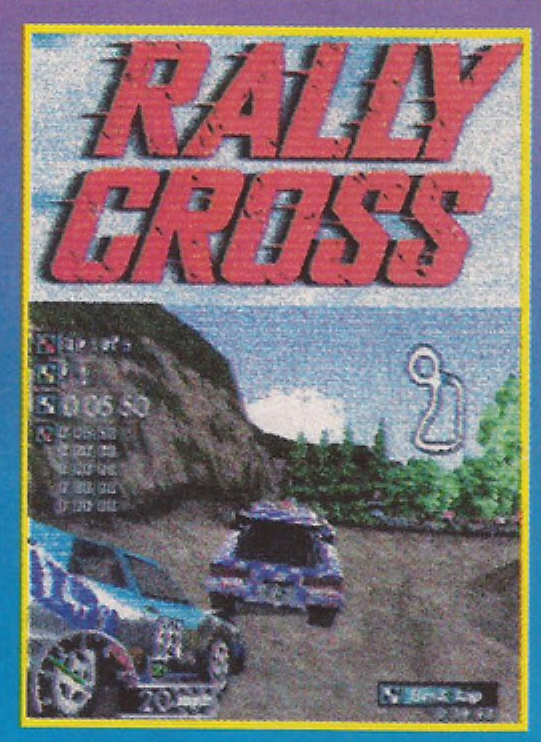

ATCH TENNIS	ZERO DIVIDE
WRESTLING	VADIMS
IA KART DUEL	PHILOSOMA
LE GAME	PUZZLE BUBBLE II
E HULT	HORNED OWL
R PLAY '96	POWER INSTINCT II
ECD'S HITS	SLAM DRAGON
OM	TOP GUN
E QUEST	N.B.A. POWER DUNKERS
ZONE	STRIKER 1945 - SONIC WINGS
ERIA	SAMURAI SHODOWN 3
BLACK	PRIME GOAL FX
OUT	TOTAL ECLIPSE
EN 2 PLUS	LOADED
R SPEED	PRIMAL RAGE
'96	NFL GAME DAY
OCCER '96	ROAD RUSH
OOT OUT	EXPERT
IVE '96	DEAD HEAT ROAD
PSIQUICO	HIPER RALLY
TANE	CRASH BANDID OOT
THE ZONE	SKELETON WARRIORS
RILOGY	ESPN EXTREM GAMES
WRESTLE	WING COMMANDER
JAM II	CYBER SPEED
TOSHINDEN II	STREET FIGHTER ALPHA
OMBAT	RETURN FIRE
EN II	JUPITER STRIKE
ER '96	GOAL STORM
LASTER	WINNING ELEVEN
HTER ZERO	MAGIC CARPET

r teléfono y recibirlo en tu casa
ostrador, más gastos de envío.
con garantía escrita -
OR • ENVIOS A TODO EL PAIS

FAX: (54-1) 612-8169
AIRES (FRENTE A PLAZA ONCE)
DE 9 A 21 HS.
RNET.COM.AR
CURSAL

PARA PLAYSTATION
RECIBIMOS







HACEMOS ADAPTACIONES DE PLAYSTATION

JOYSTICK DE ATARY ¡¡SUPEROFERTA!!

TENEMOS LA MEJOR CALIDAD AL MAS BAJO PRECIO

HACEMOS SERVICE DE TODO TIPO (CONSULTANOS)



KILLER INSTINCT GOLD
Nintendo
Lucha

Gráfico	10
Sonido	10
Desafío	10
Diversión	10
Jugabilidad	10
Originalidad	9

★ Se incluyeron las mejores cosas: los pits y No Mercies, y también los diversos finales combo y Ultimates. Hay una tonelada de opciones nuevas: combate invisible, nada de Fireballs, tiempo ilimitado, no arrojar al adversario y los primeros Ultimates. Y están todos los Supers y los Secret Enders.

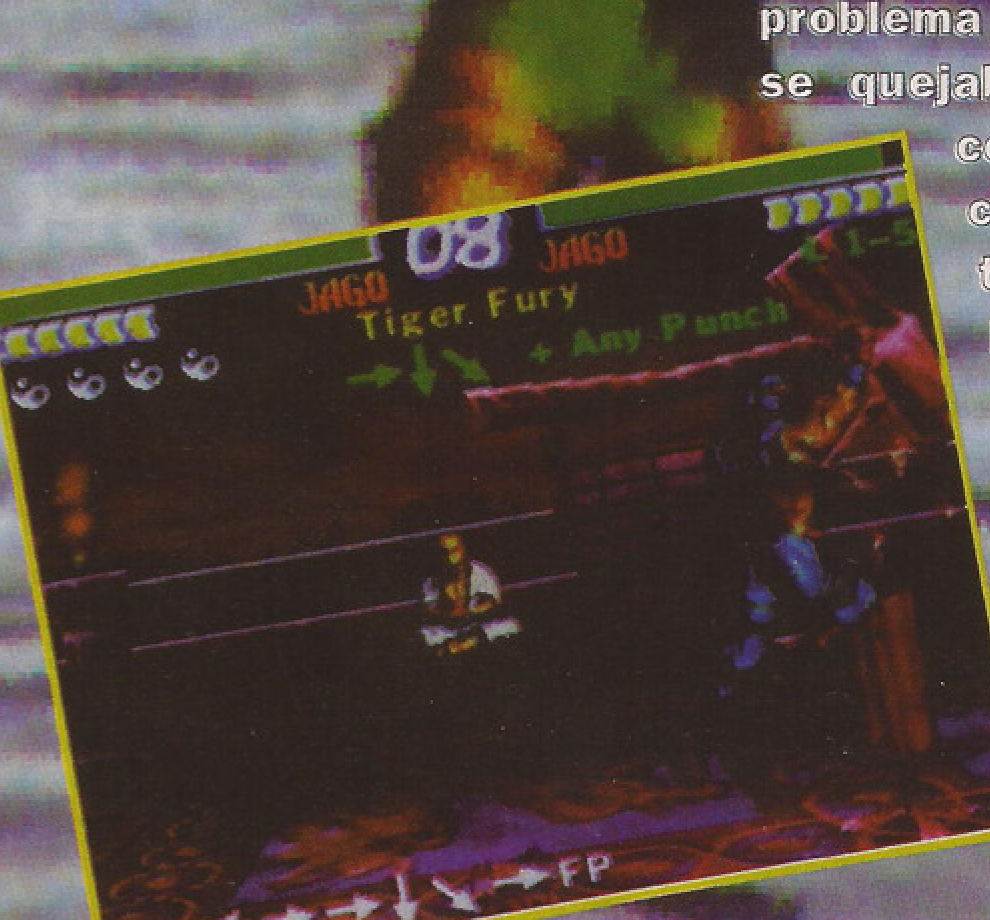
★ Killer Instinct Gold será uno de los primeros y mejores juegos de lucha para el N64. Todo fana de KI que tiene una N64 o está pensando en comprarse una, debería decididamente conseguir una copia de este game alucinante.

KILLER INSTINCT GOLD

Como prometieron todas las máquinas de Killer Instinct en los arcades de todo el mundo, KI ha llegado a la N64... pero tardó un montón, para nuestro gusto. Aunque algunos de los juegos pierden bastante onda al pasar del arcade a las consolas, en este caso encontramos en nuestras pantallas toda la acción furiosa y sanguinaria que tanto nos gustó en los arcades. KI Gold para N64 tiene todo eso y mucho más: las nuevas opciones te enganchan más todavía. ¡Imaginate una persecución invisible, sin "fireballs" y sin arrojar al oponente! Esto permite que los veteranos habilidosos se luzcan como campeones, y que los principiantes puedan aprender y divertirse más rápido.

FONDOS ALUCINANTES

Algo en lo que todos están de acuerdo es que los fondos de Killer Instinct Gold son absolutamente impresionantes. ¡Y aunque parezca imposible, los fondos para N64 son todavía mejores! Para empezar, son más claros y todavía más definidos. Además, han solucionado un problema del KI anterior. Mucha gente se quejaba que los fondos eran tan complicados y pasaban tantas cosas, que era difícil concentrarse en tu luchador. Ahora los fondos son más claros, y podés ver mejor la pelea. Resumiendo, el nivel gráfico sigue estando joya, pero ganás concentración en la acción.



COMBATE POR EQUIPOS

Hay un Team Combat Mode en el que peleás rounds como los viejos Endurance Matches de Mortal Kombat. Si apagás ciertas opciones, estos encuentros se pueden hacer bastante largos. Ojo: los luchadores derrotados desaparecen.

LUCHADORES DE ORO

Los que hicieron Killer Instinct Gold se pusieron las pilas y ya dejaron escondidas en el game algunas cositas que van a volver locos a los que les gustan las novedades. Por ejemplo, hay una versión dorada de cada personaje. Para conseguirla, hay que atravesar el Training Mode en el Expert Level. Tenés que conseguir por lo menos una A en tu calificación general ...y esto es más fácil de decir que de hacer, fiera. Poné el nivel de vuelta en Arcade y recorré los colores de los jugadores que pasaste en el entrenamiento. Vas a encontrar un luchador que parece tener un montón de agujeros. Ese es el que te hace falta. Si demostrás que dominás a tu luchador favorito, recibis como premio un lindo traje color dorado.

MODO DE ENTRENAMIENTO

Una de las nuevas opciones que hacen tan completo a Killer Instinct Gold es un Training Mode. Este modo incluye varios capítulos, que te enseñan cómo dominar cualquier personaje. Los capítulos incluyen movimientos especiales, Auto Doubles, combos básicos, contraataques contra el mismo luchador y contracombos. Todos estos movimientos se hacen contra vos.



LISTA DE GOLPES

ORCHID

GOLPES
Flik Flak:
DF, D, DB+QK, MK o FK
San: D, DB, B+FP
Air Buster:
F, D, FF+QK,MK o FK
Tonfa Fire:
D, DF, F+QP, MP o FP
Slide: B, DB, D, DF,
F+QK, MK o FK
Baton Dash: D, DB, B+MP
Fake Fireball: D, DF, F+QK
Combo Breaker: F, D, DF

SUPERS
Helicopter Kick:
D, DB, B, DB, D, DF, F+FK
Tiger: F, DF, DB, B, F+MK
Super Tonfa Rush:
B, DB, D, DF, F, B+FP

FINISHERS
Ultra Combo: D, DB, B+QK
Assault: D, DF, F+FP
Scorcher (Ultimate):
B, F, DF, D, DB, B+MK
Shocker (Ultimate): B, DB, D,
DF, F, B, DB, D, DF, F+QK
Recovery Move:
F, D, DF+QK, MK o FK

COMBOS
Hightest Basic Combo:
12 impactos D+FP, DF, D,
DB+MK, QP, FP, DF, D,
DB+MK, QP, FP, D a B a
F+FK
Highest Combo con un
Super: 20 impactos D+FP,
DF, D, DB+MK, QP, FP, F a
B, F+MK, QP, FP, D a B a
F+FK

ENDERS
1. DF, D, DB+FK
2. DB, D, DF+QK
3. DF, D, DB+FP
4. F, D, DF+FK
5 Especial: D, DF, F+QP

TUSK

GOLPES
Web of Death:
DF, D, DB + FP
Boot Kick:
DF, D, DB+QK, MK o FK
Skull Splitter:
DB, D, DF+QK, MK o FK
Conquer:
F, D, DF+QP, MP o FP
Back Stab: F, D, B+QP
High Sword/Low Sword:
B, DB, D, DF, F+FP
Combo Breaker: F, D, DF

Shadow Move:
F, DF, D, DB, B, F+MK
Recovery Move:
F, D, DF+QP, MP, o FP

SUPERS
Destroyuss:
D, DB, B, F, D, DF, F+FP
Flame Sword:
B, DB, D, DF, F, B+QK
Vicious:
B, DB, D, DF, F, B+FK
Rushing Kick (en combo):
F, DF, D, DB, B, F+FK
Rollying Claymore (en combo): F, DF, D, DB, B, F+FP

FINISHERS
Ultra Combo:
F, DF, D, DB, B+MP
Assault:
B, DB, D, DF, F+MP
Ultimate (Dinosaur):
F, D, DF+MK
No Mercy (Meter Shower):
B, DB, D, DF, B, DB, D, DF,
F+MP

COMBOS
Highest Basic Combo (Boot
Kick de 9 impactos): FP, MP,
DF, D, DB+MK, QP, DEF, D,
DB+MK, F, D, DF+FP
Highest Combo con un Super
(contraataque de 24 hit): DF,
D, DB+FP, MP, F a B, F+FP,
MP, F a B, F+FK

ENDERS
1. F, D, DF+FP
2. DF, D, DB+FK
3. D, DF, F+FK
4. F, DF, D, DB, B+QP
5 Especial. F, D, DF+QP

KIM WU

GOLPES
Tornado Kick:
DF, DB+QK, MK o FK
Firecracker:
DF, D, DB+MP o FP
Split Kick:
DB, D, DF+MK o FK
Fire Flower: D, DF, F+QP
Fireball: D, DF, F+MP o FP
Diagonal Air Fireball:
D, DB, B+MP o FP
Combo Breaker: F, D, DF



Shadow Move:
F, DF, D, DB, B, F+FK
Recovery Move:
F, D, DF+QP, MP o FP

SUPERS
Snap Dragon: D, DB, B, DB,
D, DF, F+QP, MP o FP
Spin Slashes:
F, DF, D, DB, B, F+FP
Super Air Fireball
B, DB, D, DF, F, B+MP

FINISHERS
Ultra Combo: D, DF, F+QK
Assault: D, DB, B+QK
Ultimate (Star): B, DB, D,
DF, F, B+QK
No Mercy (Chest Stomp): CF,
B, DB, D, DF, F+MK

COMBOS
Highest Basic Combo
(9 impactos): DF, D, DB+FK,
MP, DF, D, DB+MK, QK,
cualquier Ender
Highest Combo con un Super
(Ducking con 15 impactos):
FP, DF, D, DB+MK, D+FP,
FP, MP, FP, Super

ENDERS
1. D, DF, F+QP
2. DF, D, DB+FP
3. DF, D, DB+FK
4. D, DF, F+FK
5 Especial. D, DF, F+MK

SPINAL

GOLPES
Skele Screw: D, DF, F+MP
Flame Blade (Fireball):
D, DF, F+QK, MK o FK
Skull Scrape: DB, D, DF+FK
Soul Drain: D, DF, F+QP
Teleport:
D, DB, B+QK, MK o FK
Shield Catch: B+QP
Dart Kick (en el aire): D+FK
Skull Replenish:
D, DB, B+MP o FP
Combo Breaker: D, DB, B,

SUPERS
Grim Reaper:
D, DB, B, DB, D, DF, F+FP
Sword Smash:
F, DF, D, DB, B, F+MP
Skull Assault:
B, DB, D, DF, F+FK
Super Dizzy: F, DF, D, DB, B,
DB, D, DF, F+MK

FINISHERS
Ultra Combo: D, DB, B+FP
Assault: D, DF, F+FP
Skull Drop (No Mercy):

B, DB, D, DF, F, B, DF, D,
DF, F+QP
Lightning (Ultimate):
D,D, D+QK

COMBOS
Highest Basic Combo:
7 impactos D, DF, F+MP,
QP, D, DF, F+MP, QP,
cualquier Ender
Highest Combo con Super:
16 impactos D, DF, F+MP,
QP, D, DF, F+MP, D a F,
B+MP,QK, D a F, B+MP,
D+FP

ENDERS
1. D, DB, B+MP
2. D, DB, B+QK
3. D, DB, B+MK
4. D, DB, B+FK
5 Especial: D, DF, F+QP

GLACIUS

GOLPES
Shoulder Rush: D, DF, F+MP
Liquidize:
D, DF, F+QK, MK o FK
Ice Grip: D, DF, F+QP
Artic Blast:
D, DB, B+QP, MP o FP
Ice Pick: DF, D, DB+FP
Energy Gain:
D, DF, F+sostener QK
Combo Breaker: D, DF, F
Recovery Move: D, DF, F+FK

SUPERS
Beating:
B, DB, D, DF, F, B+MP
Fireball:
F, DF, D, DB, B, F+FP
Quad Throw:
B, DB, D, DF, F, B+QP
Reverse Uppercut:
D, DB, B+FK
Super Uppercut Rush: B, DB,
D, DF, F, B+FK

FINISHERS
Ultra Combo:
DB, D, DF, F+QK
Assault: F, DF, D, DB, B+QK
Crusher (Ultimate):
B, F, DF, D, DB, B+QK
Ice Spear (No Mercy):
D, DB, B, F+MK

COMBOS
Highest Basic Combo:
12 impactos D+FK, D, DF,
F+MP, QP, FK, MK, D, DF,
F+MK, D, DF, F+MK, QK, FK,
D, DF, F+FK
Highest Combo con Super:
17 impactos D a F+MP, QK,

FK, MK, D, DF, F+MK, QP, F+FP, D a F+MP (en el aire), F+FK, F a B, F+FP

ENDERS
1. D, DF, F+QP
2. D, DF, F+FP
3. D, DB, B+FP
4. D, DF, F+FK
5 Especial: D, DF, F+QK

MAYA

GOLPES
Flip Kick: B, F+MK
Savage Blade: B, F+MP
Mantis: F, F+ FP
Jungle Leap: B, F+FK
Cobra Bite: B, F+QP
Air Dive (en el aire): F, DF, D, DB, B+FP
Combo Breaker: F(solamente)

SUPERS
Tree Cutter: F, DF, D, DB, B, F+FP
Lawnmower (en combo): F, DF, D, DB, B, F+MP
Flip Kicks (en combo): F, DF, D, DB, B, F+MK
Super Jungle Leap: F, DF, D, DB, B, F+FK

FINISHERS
Ultra Combo: F, B+FK
Assault: F, B+FP
Ultimate (Elephant): DF, D, DB, B, F+QP
No Mercy (Shrinker): B, DB, D, DF, F, B+QP
Recovery Move: B, F+QP

COMBOS
Highest Basic Combo (12 impactos): D+MP, B, F+MP, QP, FP, B, F, MP, QP, FK, cualquier Ender
Highest Combo con un Super (18 impactos): D+MP, B, F,+MP, B, F+MP, QP, FP, F a B, F+MP, QP, FK, F a B, F+FK

ENDERS
1. B, F+QP
2. B, F+FP
3. B, F+FK
4. B, F+QK
5 Especial: F, B+QK

JAGO

GOLPES
Shindouken: F, D, DF,+QP, MP o FP
Wind Kick: DF, D, DB+QK, MK o FK
Laser Sword: DF, D, DB+QK, MK o FK
Ninja Slide: DB, D, DF+QK, MK o FK
Endouken: D, DF, F+QP, MP o FP
Red Endouken: Sostener FP,+D, DF, F+ soltar FP
Fake Endouken: D, DF, F+QK
Combo Breaker: F, D, DF
Spirit Move: F, DF, D, DB, B, F+QK
Shadow Move: F, DF, D, DB, F+MK
Recovery Move: F, D, DF+QP, MP o FP

SUPERS
"Feel the Juice" Uppercut: D, DB, B, DB, D, DF, F+FP
Multiwind Kick: F, DF, D, DB, B, F+MK
Meteor Fireball: DF, D, DB+QP
Slide Kick (in Combo): B, DB, D, DF, F, B+FK

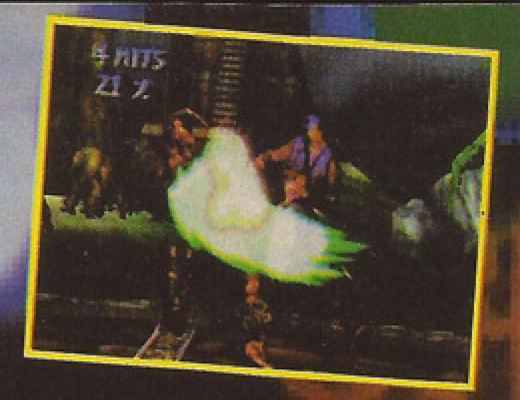
FINISHERS
Ultra Combo: DF, D, DB+QK
Assault: DB, D, DF+QK
Ultimate: F, D, DF+FK
No Mercy (Fireball): F, DF, D, DB, F, F+MP

COMBOS
Hightest Basic Combo: 10 impactos DB, D, DF+MK, QP, DF, D, DB+MK, P, F+FP, Jump Kick+FK, DF, D, DB + MK, sostener FP, soltar FP
Highest Combo con un Super: 24 impactos Contraataque, DF, D, DB+MK, QP, F a DB a F+MK, QP, F a DB a F+MK, D a B a F+FP

ENDERS
1. DF, D, DB+FP
2. F, D, DF+FP
3. D, DF, F,+FP
4. DF, D, DB+FK
5 Especial. DF, D, DB+MP

T. J. COMBO

GOLPES
T.J. Tremor: B, F+MK
Air T. J. Tremor: B, DB, D, DF, F+MK
Spinning Fist: B, F+QP
Double Roller Coaster: B, F+MP
Triple Roller Coaster: B, DB, D, DF, F+MP
Powerline: B, F+FP
Skull Crusher: B, F+FK
Cyclone: sostener FP por 3 segundos luego soltar
Fake Dizzy: F, DF, D, DB, B+QK
Run Past: B, F+QK
Combo Breaker: B, F
Shadow Move: F, DF, D, DB, B, F+MP
Recovery Move: F, DF, D, DB, B+FP



SUPERS
Combo of Pain: F, DF, D, DB, B+FP
Air Shocker (en el aire): F, DF, D, DB, B+MK

FINISHERS
Ultra Combo: DF, D, DB+QK
Assault: DB, D, DF+QK
Ultimate (Screen Punch): sostener QK+cargar F, B+soltar QK
No Mercy (Uzi): CF, DF, D, DB, B, F+FK

COMBOS
Highest Basic Combo: 9 impactos Boot Kick, FP, MP, DF, D, DB+MK, QP, DF, D, DB+MK, F, D, DF+FP
Highest Combo con un Super: 24 impactos Contraataque, DF, D, DB+FP, MP, F a B, F+FP, MP, F a B, F+FK

ENDERS
1. F, D, DF+FP
2. DF, D, DB+FK
3. D, DF, F+FK
4. F, DF, D, DB, B+QP
5 Especial. F, D, DF+QP

SABREWULF

GOLPES
Sabre Spin: B, F+MP
Double Spin: F, F, B+MP
Saber Claw: B, F+MK
Double Claw: F, F, B+MK
Saber Flip: B, F+FK
Power Howl: B, F+QK
Fake Howl: F, B+QK
Combo Breaker: B, F

SUPERS
Loopy: F, DF, D, DB, B, F+FK
Dizzy (en el aire): F, DF, D, DB, B+FP
Fireball: F, DF, D, DB, B, F+FP
Rock 'n' Roll: F, DF, D, DB, B, F+MP
Wirly Wulf: F, DF, D, DB, B, F+MK

FINISHERS
Ultra Combo: B, F+QK
Assault: F, B+QK
Electrocution (Ultimate): sostener FK, soltar FK
Bat Attack (No Mercy): sostener QP, soltar QP
Recovery Move: B, F+B

COMBOS
Highest Basic Combo: 9 impactos B, F+MP, QP, B, F+MP, QP, cualquier Ender
Highest Basic Combo con un Super: 27 impactos D+FK, B, F+MP, FK, MP, B, F+QK, Super

ENDERS
1. B, F+QP
2. B, F+FP
3. B, F+MK
4. B, F+FK
5 Especial. B, F+QK

FULGORE

GOLPES
Cyber Dash: B, DB, D, DF, F+QK, MK, o FK
Plasma Shield: D, DB, B+QK
Eye Spark: DF, D, DB+MP o FP
Laser Storm: D, DF, F+QP, MP, o FP
Teleport: B, D, DB + cualquier botón
Invisibilidad: DF, D, DB+FK
Super Charge: DF, D, DB+MK
Lock-On/3 Fireballs: DB, D, DF+QK, D, DF, F+QP
Combo Breaker: F, D, DF
Recovery Move: F, D, DF+QP, MP, o FP

SUPERS
Uppercut: D, DB, B, DB, D, DF, F+FP
Chest Spark (en Combo): F, DF, D, DB, B, F+QK
Super Clawspin (en Combo): B, DB, D, DF, F, F+FK

FINISHERS
Ultra Combo: F, D, DF+QK
Assault: F, D, DF+QP
Gun (Ultimate): F, B, DB, D, DF, F+MK
Laser (No Mercy): B, DB, D, DF, F, B+MP

COMBOS
Highest Basic Combo: 11 impactos B, F+FK, MK, DF, D, DB+MP, B+QP, F+MK, B+FK, DB, D, DF+FP
Highest Combo con Ender porcentaje 5: 15 impactos B, : F+FK, MK, DF, D, DB+MP, B+QP, F+MK, B+FK, F, D, DF+QP

ENDERS
1. F, D, DF+FP
2. DF, D, DB+FK
3. D, DF, F+FK
4. F, DF, D, DB, B+QP
5 Especial. F, D, DF+QP

PLAYSTATION



FINAL DOOM
Williams
Tiro
2 jugadores

Gráfico	9
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	9
Jugabilidad	10
Originalidad	8

★ ¡Final Doom está lleno de niveles retorcidos y sádicos que sólo un Doom-maníaco podría disfrutar!

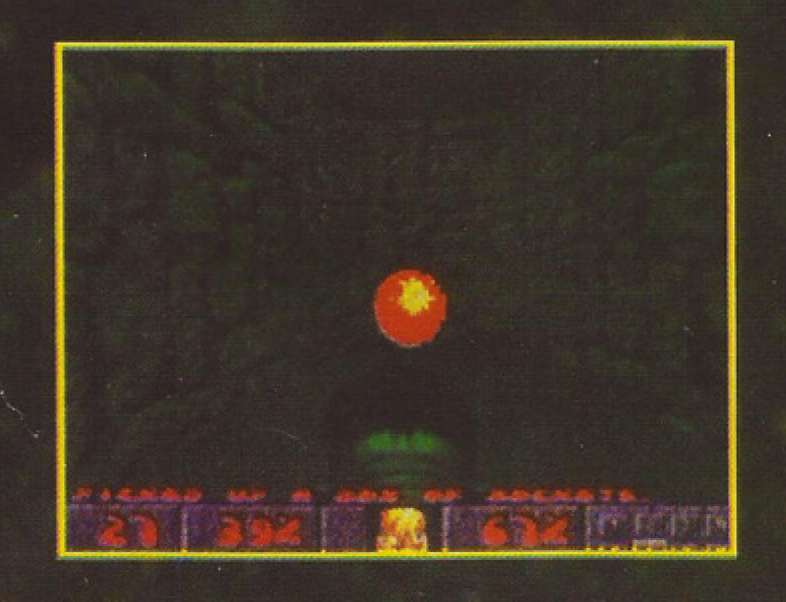
★ Contra el Cyberdemon, corré como loco cuando él se queda quieto. Dispara tres cohetes consecutivamente, y si te da, fuiste.

★ Cuando te enfrentés con Arachnotrons, usá la super escopeta y disparales mientras hacés círculos alrededor de ellos. No quedés quieto porque sus tiros de plasma te derriban en segundos.

★ En el Nivel 27 (Ghost Town), el agua tiene el mismo efecto que un charco tóxico. Si te quedás parado dentro de ella, sufrís daños.

Después de una segunda parte y millones de imitadores (algunos buenos y muchos de los otros), parece que Doom finalmente cerrará las puertas del Infierno. Los responsables de desarrollar este juegazo aseguraron que Final Doom es el último de esta serie ya clásica de corredores oscuros infestados de monstruos ...por lo menos para la PC. Para las consolas, Doom 64 (para Nintendo 64) demostró que da para más, y en cuanto a PlayStation ...¡suspenso! Si realmente se trata del final de Doom, tendrá una muerte gloriosa y sangrienta.

★ Si Doom te gustó, acá tenés más Doom, con niveles mucho más difíciles. Sin embargo, les falta variedad a los monstruos, y los mejores aparecen muy poquito.



PARA VETERANOS...

Final Doom reúne 30 de los mejores niveles del 64 que aparecieron en la versión PC. Hay tres episodios: Master Levels, TNT, y Plutonia. Cada uno está lleno de niveles enormes, complicados y algunas veces bastante sádicos. Aunque están infestados por los monstruos que ya has reventado mil veces antes, el énfasis aquí está puesto en resolver rompecabezas, y algunos niveles son tan complejos que te podés pasar más tiempo buscando la salida que luchando contra criaturas malvadas.

Los veteranos que ya han jugado Doom: Custom PlayStation Edition de adelante para atrás y de atrás para adelante, se pueden creer que ya han visto todo. Sin embargo, Final Doom demuestra que todavía queda mucha diversión en el tema de recorrer laberintos y reventar monstruos. De hecho, los recién llegados a Doom pueden descubrir que esta versión

★ La nueva música es tan suave que tenés que hacer un esfuerzo para oírla, pero han conservado algunas de las mejores selecciones del primer game. En cuanto a los efectos de sonido, desde el grito de muerte hasta las pisadas del Cyberdemon, están joya.

es demasiado dura para los novatos.

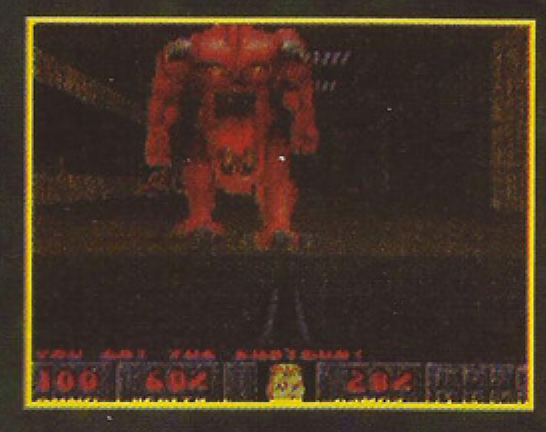
Los veteranos encontrarán que Final Doom representa un desafío digno de sus esfuerzos, aunque al final les quede la sensación desagradable de que ya han visto todo esto antes.

★ A pesar de algunos problemitas de distorsión y pixels agrandados cuando te pegás mucho a los monstruos, los gráficos de Final Doom son una masa.

monstruos más copados de la versión anterior, como el Mancubus o el Cyberdemon, casi no aparecen.

Por supuesto, no queremos decir que te vayás a aburrir. Hay algunos efectos nuevos alucinantes para darles una fiesta a tus ojitos, como grietas en las paredes, cielos estrellados y pedazos de humanos colgando del techo (especialmente en el nivel bautizado con mucho humor negro Human Barbecue, o sea parrillada humana). Todo contribuye, por supuesto, a esa atmósfera terrorífica que nos produce esos escalofríos tan copados.

... ¿O TAL VEZ SOLO PARA FANAS?



El mayor defecto de Final es que es muy corto. ¡Treinta niveles no son suficiente para aplacar el hambre de un fanático de Doom!

Otro problema es que Final es bastante idéntico a sus antecesores, sin ninguna modificación real en sus adversarios o armas. Y para peor, justo algunos de los

¡CHAU, DOOM, CHAU!

Cuando Doom llegó al PlayStation el año pasado, era el rey de los games de tiro. Ahora Doom y Final Doom siguen siendo dos grandes éxitos de PlayStation. Pero dado que ya están llegando continuadores del estilo que prometen (como Disruptor y Powerslave), Final Doom podría ser, realmente, el título final de la serie.

★ Control: Controles perfectos para la acción rápida y furiosa. La compatibilidad del mouse es una gran ayuda para la PC.

TRES EPISODIOS INFERNALES



MASTER LEVEL



PLUTONIA



TNT

★ Una buena idea: hacé que tus enemigos se ataquen entre ellos. ¡Así te ahorrás municiones y tiempo!

★ Algunos elementos nuevos, como agujeros en las paredes por los que podés pasar, añaden a la diversión.

★ ¡Los humanos en trocitos colgando de las paredes son una decoración escalofriante!

★ Versus Cacodemons, usá la ametralladora o el rifle de plasma, y reventalos sin asco. Así no te van a poder tirar bolas de fuego.

★ Cuando te ataque una banda de monstruos, primero acabá a los ex Marines armados con ametralladoras, escopetas o rifles, porque no podés esquivar sus disparos.

★ Algunas paredes son una alucinación y podés atravesarlas caminando. ¡Además son lugares seguros donde vas a encontrar ítems valiosos!

★ Los demonios bull-dog son un buen adversario cuando están solos, pero no dejés que te acorralen varios de ellos. Acabalos con un tiro de la súper escopeta.



NHL '97

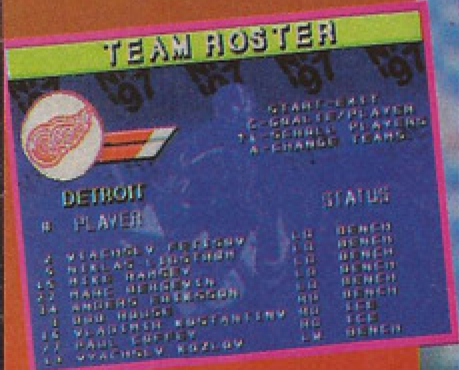
NHL
EA Sports
Deportes
1 a 4 jugadores

Gráfico	8
Sonido	8
Desafío	8
Diversión	9
Jugabilidad	9
Originalidad	9

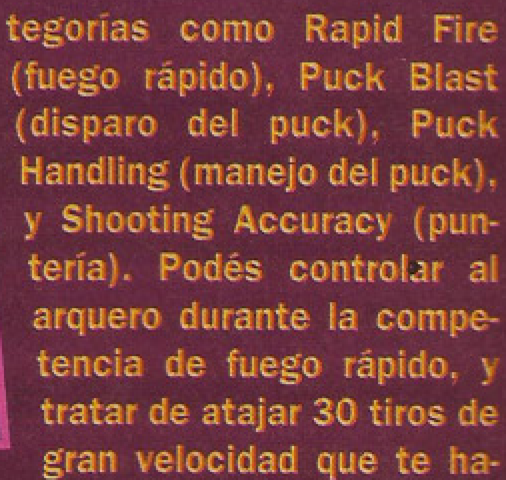
★ Pocas novedades pero buenas, con la calidad NHL.

DISEÑÁ TU PROPIO EQUIPO

NHL '97 te ofrece muchas opciones interesantes en el manejo de los equipos. Podés armar tu propio conjunto ideal, quitando jugadores, contratando a otros, y haciendo intercambios. Si con los que hay no te basta, podés crear jugadores a tu gusto, y darles una serie de cualidades para mejorar tus equipos.

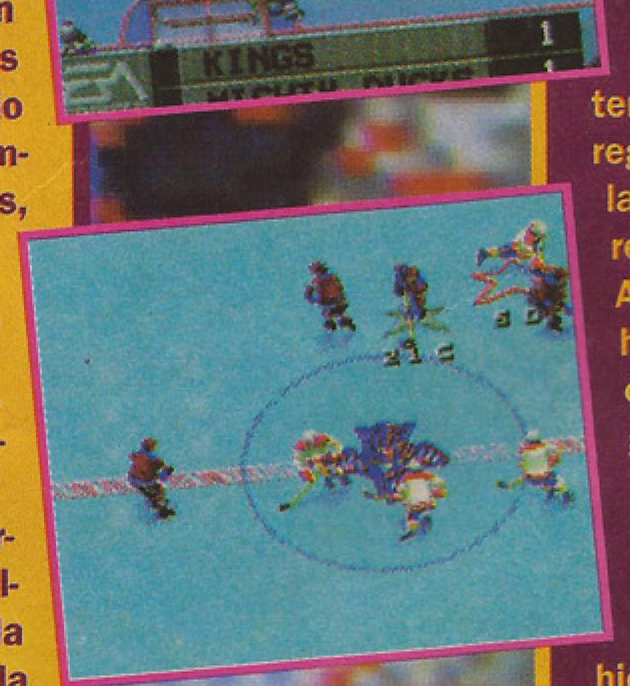


Ya hace seis años que EA Sports domina el mundo de los videogames de hockey. Ningún título ha conseguido hacerle sombra al éxito de su game NHL para PCs y consolas. Ahora ha lanzado NHL '97, una modernización de sus productos anteriores para el Genesis de Sega.



Aunque este game no es muy diferente desde el punto de vista visual de las versiones anteriores, incluye toda la acción de alto voltaje que hizo tan popular a la serie NHL, y también te ofrece un montón de chiches nuevos. Por ejemplo, los jugadores ahora van a poder hacer jugadas características de ciertos jugadores famosos de la NHL, como Fedorov, Forsberg y Messier. El game también incluye a los equipos nacionales de Canadá, Norteamérica y países europeos, así como los equipos All-Stars de las Conferencias del Este y el Oeste de EE.UU., lo que amplía mucho la variedad de equipos con que podés jugar. Incluso vas a poder fabricarte tu propio equipo ganador, intercambiando y quitando jugadores, y contratando a jugadores libres.

Y finalmente, podés ponerte vos mismo en un partido, con la opción Create-a-Player.



Otra novedad de esta versión es la inclusión de la All-Stars Skill Competition, en la que los jugadores tienen la oportunidad de competir en distintas habilidades, en categorías como Rapid Fire (fuego rápido), Puck Blast (disparo del puck), Puck Handling (manejo del puck), y Shooting Accuracy (puntería). Podés controlar al arquero durante la competencia de fuego rápido, y tratar de atajar 30 tiros de gran velocidad que te hacen los adversarios en Rapid Fire. O si querés, podés acelerar por el hielo para tratar de hacerle un cañonazo con el puck al arquero en Puck Blast. El game también incluye un Practice Mode 3-on-3 que permite a los jugadores nuevos tomarle la mano en un encuentro tres contra tres, hasta aprender a dominar los controles bastante peculiares de este game.

Ya en las competencias, NHL '97 te va a permitir jugar un torneo con hasta 16 jugadores diferentes. También vas a poder organizar desempates entre los equipos que se te cante enfrentar. Se pueden jugar simultáneamente hasta cuatro temporadas, y el game lleva registros de los usuarios, con las estadísticas de los mejores jugadores.

Aunque es verdad que han habido solamente unos pocos cambios en el aspecto general del game con respecto a las versiones anteriores, NHL '97 representa un desafío renovado para los fanas del hockey sobre hielo ...aunque seguramente van a extrañar las peleas, que brillan por su ausencia.





Renegade 2

RENEGADE 2
Midnight / SSI
Acción
1 jugador

Gráfico	8
Sonido	8
Desafío	7
Diversión	7
Jugabilidad	7
Originalidad	8

Requisitos:
CD-ROM drive doble velocidad; 486DX50; 8Mb RAM; SVGA; mouse.

Recomendación:
CD-ROM drive cuádruple velocidad; Pentium; 16Mb RAM; Modem; tarjeta de sonido soportada; joystick.

★ El simulador de combates espaciales de SSI vuelve con algunas características excitantes, pero todavía tiene problemas.

★ Una vez que entrás de lleno al combate, vas a poder disfrutar de espectaculares gráficos SVGA. Desgraciadamente, el radar es confuso y los controles de tus pilotos subordinados son pobres.

Hace poco más de un año, SSI decidió competir en el mundo de los combates espaciales con Renegade: The Battle for Jacob's Star, esperando derrotar a pesos pesados como el clásico de Origin, Wing Commander, y las inspiradas simulaciones de LucasArts para Star Wars. Aunque el game está copado, (estaba basado en los juegos de estrategia FASA Renegade Legions para papel y lápiz, y contaba con increíbles gráficos de Super VGA) Renegade no gustó, debido a un número de fallas de diseño, olvidos, y tiempos de carga desastrosamente largos. Los gráficos eran alucinantes y el combate, furioso, pero eran demasiados defectos para encontrar eco excepto entre los más chiflados fanáticos de la ciencia ficción. Con su segunda parte, Renegade 2: The Return to Jacob's Star, SSI ha solucionado algunos de los problemas, y ha añadido un número de características atractivas, como un editor de misiones y opciones para varios jugadores. Pero Renegade 2 todavía renguea por problemas que distraen demasiado de la experiencia total.

Empezás el game poco después de los eventos de Renegade (hasta podés importar tu personaje del game original, si lo salvaste) y la acción comienza cuando empezás a perseguir al enemigo al mando de una pequeña fuerza. Tu trabajo va a ser elegir pilotos basándote en su experiencia, encontrar a las mejores naves para los objetivos de cada misión, y finalmente conducir a tu escuadrilla a la batalla.

Después de recibir instrucciones sobre la misión en marcha, vas a tener que pasar por no menos de once pantallas para elegir los pilotos y las naves para la misión. Y vas a necesitar repedir todo el proceso después de misiones difíciles, para reemplazar las naves dañadas con otras que funcionen bien, y para cambiar los pilotos cansados o poco experimentados con otros nuevos. Mientras que tanta variedad de pilotos y la posibilidad de elegir qué naves enviar a una misión parece copado, el proceso termina resultando aburrido.

En la cabina, te va a costar un poco ubicarte, debido sobre todo a que el display del radar confunde bastante. El radar está compuesto por una retícula tridimensional que representa la zona de la misión y usa indicadores de colores para mostrar las naves enemigas, las unidades amigas, y los hitos. Las líneas verticales que conectan los blancos a la retícula indican si están por encima o por debajo de tu nave. No es precisamente el tipo de sistema de mira para apreciar de una sola mirada que se esperaría en una nave de combate ultrafuturista.

Otro problema que persiste de Renegade son los malos controles de tus subordinados. Para darle al game una onda estratégica, tus pilotos de flanco no actúan por su cuenta, y te esperan hasta que les des la orden de atacar. Pero incluso cuando has conseguido darles órdenes a cada piloto, los mismos rara vez responden correctamente a los comandos específicos (atacá mi blanco, andá allá, etc.) y obedecen a desgano las órdenes más generales.

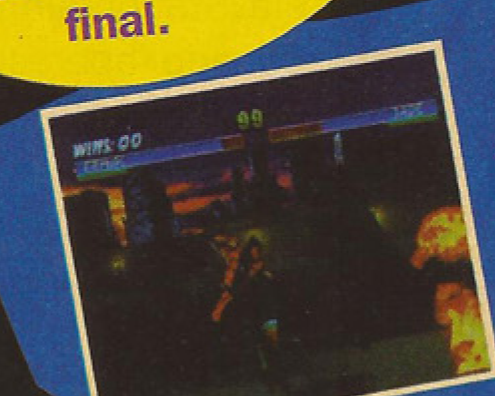


Entre las cosas buenas, sin embargo, digamos que Renegade 2 es una fiesta para los ojos, con montones de naves espaciales cuidadosamente renderizadas, explosiones y nebulosas. Afortunadamente, los tiempos de carga terriblemente largos que acompañaban el comienzo de cada misión en Renegade se han acortado, y los tiempos de acceso al CD-ROM se han reducido a apenas unos 20 segundos.

Otras cualidades de Renegade 2 son el editor de misiones incorporado y la opción para muchos jugadores, que ofrecen una manera de dejar a un lado la confusión de las misiones comunes y de los pilotos subalternos controlados por la computadora, y disfrutar de copadísimos combates espaciales con tus amigos. Pero si no tenés más remedio que jugar Renegade 2 como único jugador y si no te interesa dedicarle tiempo a crear tus propias misiones, será mejor que te quedés con games como TIE Fighter y Wing Commander.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Ultimate Mortal Kombat 3 está finalmente empezando a llegar a las consolas caseras. Los primeros afortunados han sido los dueños del Saturno. Les podemos asegurar que ésta es una versión casi exacta del arcade, y va a dejar con cara de feliz cumpleaños a todos los fanas de MK. Se puede jugar con 22 personajes, y el último truco te permite jugar como Human Smoke, quien además tiene su propio final.



ERMAC

Durante mucho tiempo circularon rumores que Ermac estaba en MK2. Todos tenían un modo distinto de llegar a él. Pero lo que sigue en duda para MK2, es verdad para MK3. Aquí está, y está re-piola. Su bola de fuego es rápida y poderosa, y su teleportación le permite desplazarse por toda la pantalla. Su auto Combo es HP, HP, LP, Adelante y HK. El Inviso Slam de Ermac no hace realmente mucho daño y debería ser usado solamente en combos. Jugá defensivamente con él y tratá de engañar a los jugadores para que abran la guardia.

Fireball: D, B, LP
Teleport: D, DB, B, HP
Invisio Slam: B, D, B, HK
Fatality 1: R, Block, R, R, HK
Fatality 2: D, U, D, D, D, Block
Stage Kill: R, Block, R, R, LK

COMBOS

1. HP, HP, B + LP, B, D, F+ LP, Slam, HP, HP, Fireball
2. HK, LP, JK, Teleport, Slam, HP, Roundhouse
3. Slam, HP, HP, JK, Teleport, Slam, HP, HP, JK, Barrido
4. Teleport, Slam, HP, JK, Teleport, HP, HP, JK, Barrido
5. HP, HP, B+LP, B, D, F+LP, Slam, HP, JK, Barrido
6. HK, LP, JK, Teleport, Slam, HP, JK, Barrido

VS. KOMBAT KODES

Dos contra Dos (sólo en Two-on-Two Mode)

022-220	Inhabilita combate explosivo y arrojar
227-227	Combate explosivo (luchadores explotan)

Códigos Luchas de Ganador

033-564	Ganador lucha con Shao Kahn
769-342	Ganador Lucha con Noob Saibot
205-205	Ganador Lucha con Human Smoke
969-141	Ganador Lucha con Motaro

Mensajes

004-400	Watcha gun do?
448-844	Don't jump at me
123-926	No knowledge that is not power
987-666	Hold Flippers during casino run
122-221	Skunky!!
282-282	No Fear
550-550	Go see Mortal Kombat the live tour!

Zonas de Combate

077-022	Bridge
330-033	Jade's Desert
880-088	Subway
343-343	Roof
820-028	Pit III
079-035	Street
933-933	Ermac's Portal
666-333	Graveyard
600-040	Kombat Temple
044-700	Kahn's Kave
666-444	Scorpion's Lair
091-190	Bell Tower
002-003	River Kombat
050-050	Noob's Dorfen
880-220	Kahn's Tower
123-901	Soul Chamber

Otros Códigos

999-999	Muestra tu revisión
466-466	Corrida ilimitada
688-422	Lucha a oscuras
033-000	Mitad energía jugador uno
000-033	Mitad energía jugador dos
707-000	Cuarto energía jugador uno
000-707	Cuarto energía jugador dos
010-010	Facilita arrojar
100-100	No arrojar
444-444	Randper Kombat
020-020	Sin bloqueo
788-322	Rápida recuperación uppercut
044-044	Sin poder
897-123	Sin medidores
642-468	Galaga
985-125	Psycho Kombat
300-300	Combate silencioso

Los botones son presionados tanto por el primero como por el segundo jugador. Low Punch (piña baja) para el primer número, Block para el segundo número y Low Kick (patada baja) para el tercer botón. ¡Psycho Kombat te va a dejar totalmente pirado!



VIRTUAL SNOOKER

VIRTUAL SNOOKER
Celeris / Interplay
Deportes
1 jugador

Gráfico	9
Sonido	8
Desafío	8
Diversión	8
Jugabilidad	9
Originalidad	8

Requisitos:
CD-ROM drive doble velocidad; 486/33; 8Mb RAM; Mouse

Recomendación:
486/66; Super VGA; Tarjeta de Sonido Soportada.

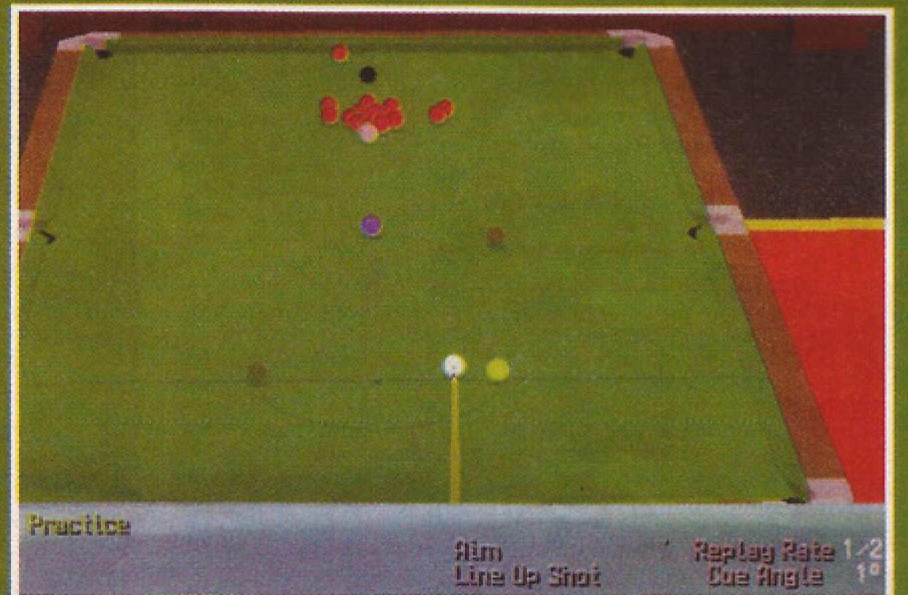
★ Snooker es uno de los juegos de billar más conocidos. Si no lo sabés jugar, este nuevo simulador lo hace fácil y divertido.

★ El tutorial te va a ir haciendo avanzar por técnicas básicas, avanzadas y profesionales.

★ Aunque al principio parezca un poco confuso, no es difícil, y es una linda variación para los fanas del billar.

Cuando Interplay sacó Virtual Pool, se lo calificó como uno de los simuladores más realistas (sobre pool, claro). No era que tuviera gráficos alucinantes, efectos sonoros sorprendentes o cualquiera de esos trucos que hacen destacar un game. Virtual Pool era simplemente, un simulador realmente bueno de lo que es tomar un taco y jugar al pool.

Ahora la gente de Interplay han usado el mismo mecanismo y han dedicado su atención a otro juego de billar, el snooker. Aunque no sea familiar para muchos, ofrece un interesante desafío para cualquier amante del billar que se quiera tomar el tiempo de aprender sus reglas.



A diferencia del pool, que juega con 14 bolas, el snooker pone 21 bolas sobre la mesa, 15 de las cuales son rojas. Estas bolas rojas son colocadas en la horma triangular en un extremo de la mesa. Las otras seis bolas son cada una de un color diferente (amarilla, verde, marrón, azul, rosada y negra), y cada una tiene su propio lugar específico en la mesa (por suerte la computadora se encarga de ubicar todas las bolas).

Durante una vuelta, el jugador tiene que meter una bola roja, después una de las bolas de colores, después otra roja, y así en adelante. Cada vez que una de las bolas de colores entra en la tronera, se la devuelve a su lugar original hasta que todas las bolas rojas han sido eliminadas del juego. Por cada una de las rojas que metés, ganás un punto; cada una de las bolas de colores tiene su propio valor (2 para el amarillo, 3 para el verde, 4 para el marrón, 5 para el azul, 6 para el rosado, y 7 para el negro). El objeto del game es tener más puntaje que tu oponente antes que todas las bolas hayan entrado. Si te suena confuso, Virtual Snooker te hace fácil jugar.

Y una vez que entendiste lo básico, Virtual Snooker es tan bueno como Virtual Pool. Desde el satisfactorio "¡crac!" al romper, al "tunc" cuando metés una bola, todo está copado. Los controles usan la misma combinación sencilla de mouse y teclado que Virtual Pool, y vas a ver que todo desde poner en posición el taco hasta hacer zooms y paneos, todo se maneja con un clic. Los gráficos y el sonido siguen la misma filosofía de que menos es más que tenía Virtual Pool ...y aunque no nos quejamos, nos hubiera gustado ver algunas mejoras.

Hay un tutorial que te ayuda a entender las reglas básicas del juego, desde el comienzo hasta el orden correcto en que se deben meter las bolas finales. Hay también algunos videoclips de técnicas de snooker, pero todo eso no es muy importante: lo que cuenta es el excelente game. Para cualquiera que se interese por el billar, se lo recomendamos calurosamente.


SEGA SATURN
SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
ACCESORIOS
CLUB ALQUILER
NINTENDO 64
MES ANIVERSARIO
COMPRANDO 3 CD PLAYSTATION
TE REGALAMOS 1 !!!
PLAYMANIA

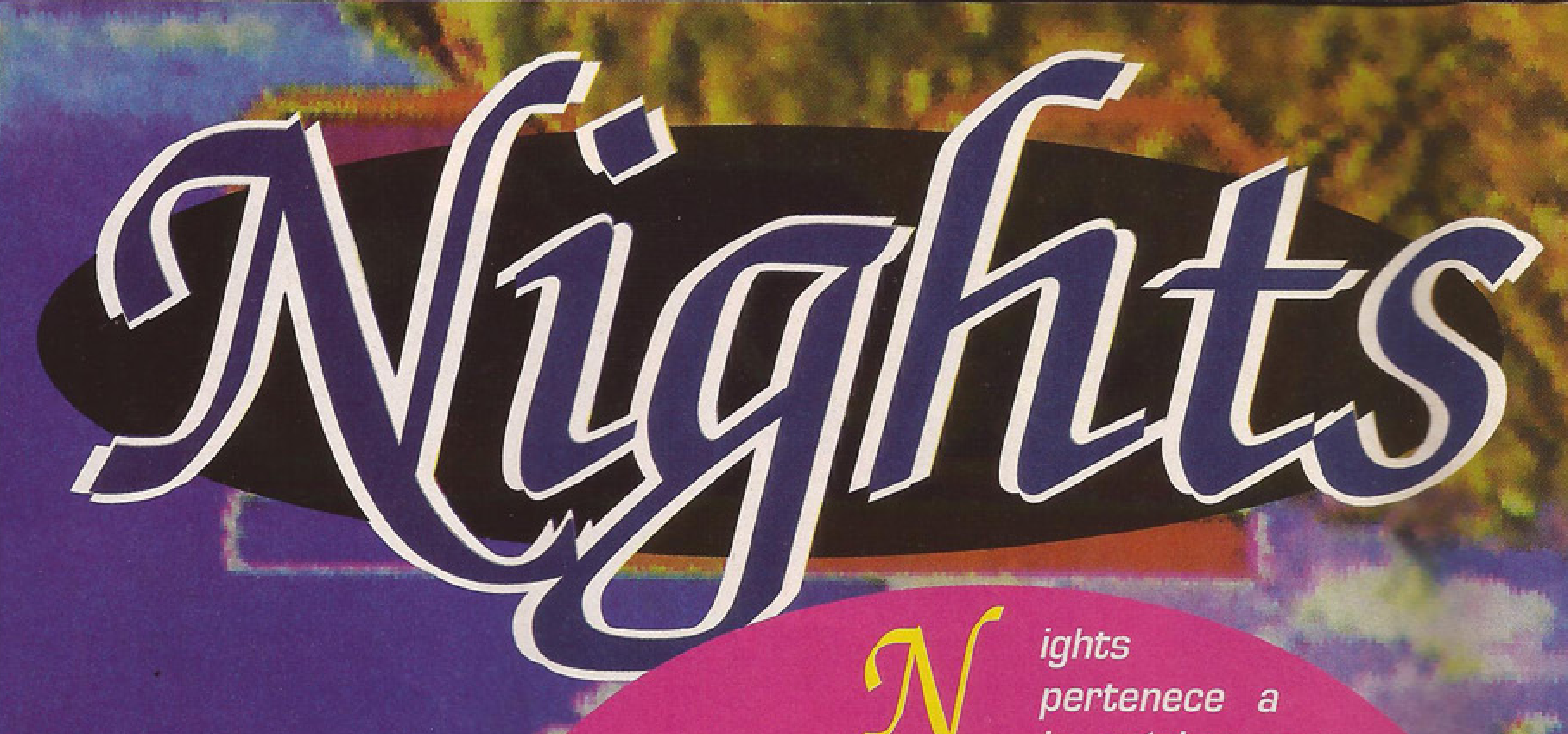
SATURN

NIGHTS
Sega

Gráfico	8
Sonido	8
Desafío	8
Diversión	9
Jugabilidad	8
Originalidad	8

JEFES

Todo game que se precia tiene Jefes asesinos al final de cada nivel. Este game se manda con todo: te vas a encontrar desde un pez asesino hasta un gato que arroja fuegos artificiales. La clave para derrotar a estos jefes alucinantes, usualmente consiste en agarrar una parte de ellos y arrojarla o alinear tus tiros con algo que vaya en su dirección. ¡Pero hagas lo que hagas, tenés que reventarlos!



Nights pertenece a la próxima generación de games para el Saturno. El ASCII Pad te promete una nueva clase de control para los games: proporciona un juego tridimensional ...hasta cierto punto. Los movimientos de este game son difíciles de dominar, pero resultan muy efectivos cuando los conseguís aprender. Aunque es un game alucinante, al final descubrís que su valor de replay deja mucho que desear.

¿HASTA QUE PUNTO ES TRIDIMENSIONAL?

Aunque puede parecer realmente 3-D, no lo es. Mientras estás en el suelo podés caminar en cualquier dirección ...esa parte ES tridimensional. Pero cuando estás volando, no podés ir hacia adentro ni hacia afuera, dado que el vuelo sigue un curso con apenas ligeras desviaciones.

LO BASICO

Tenés un par de movimientos básicos que tenés que aprender rápido. La aceleración te hace mover con rapidez pero perdés control. El "Loop Vacuum" puede matar enemigos y revelar secretos.

FREESTYLE

El Anillo Freestyle es un anillo de colores azul y amarillo. Volá a través de él, y luego hacé algunas acrobacias para anotar buenos puntos.



ADELANTE y ATRAS

Acordate cuando estés volando a través de los niveles que podés ir hacia adelante o hacia atrás. Esto es re-útil cuando estás soltando una gema.

GLOBOS DE GEMAS

Mientras hacés los recorridos, vas a ir juntando bolas azules. Estas bolas las vas a usar para soltar las Course Gems (Gemas del Recorrido) de su engaste. Vas a ver el globo de gemas flotando en una zona en alguna parte del recorrido. No vayas ahí hasta que tengas suficientes bolas azules para soltar la Course Gem, porque es una pérdida total de tiempo.

AGARRAR

Si te topás con enemigos, podés querer tratar de agarrarlos. Si lo hacés podés matarlos y obtener un aumento de velocidad en la dirección en que los tirés ...lo cual es re-útil.

BOTONES

En muchos de los niveles, vas a ver botones como el que te mostramos. Volá hasta ellos, y primero van a escupir algunas pelotas. Después, escupen estrellas.

MUCHAS COSAS OCULTAS

En cada nivel hay un montón de cosas escondidas. Algunas cosas están muy bien ocultas, como el ítem que podés encontrar después de hacer un "vacuum loop" alrededor de un grupo de bolas o hasta cuando subís por la fuente de agua para llegar al fondo, así como algunos nuevos anillos. Otras cosas no están MUY escondidas, como las jaulas de bolas. Estas jaulas están usualmente en los extremos de la pantalla del nivel y generalmente no es muy difícil llegar a ellas. Te va a tomar un poco de tiempo y a lo mejor un poco de precisión en tu aceleración para conseguir alcanzarlas. ¿Eso es todo? No: ¡Volvé y hacé de vuelta el nivel si tenés ganas! Es posible que te hayás pasado por alto algo copado...



ALGUNOS NIVELES

NIVELES DE CLARIS: Este es el nivel inicial de entrenamiento. Buscá algunas jaulas de bolas en este nivel. La selva tiene muchas lianas. Usalas para saltar a zonas nuevas. Aquí vas a empezar a entrar en lugares extraños. Acostumbrate a la falta de control.

NIVELES DE ELLIOT: Este nivel cuenta con algunas escenas en que el vuelo se vé desde arriba. Son difíciles para atravesar volando. Una visión desde atrás se volverá popular en este nivel mientras hacés tobogán. Este nivel te ayuda a dominar tu nivel de control ya que cambia durante el juego.

¡ENEMIGOS POR TODOS LADOS!

Cuando hacés el recorrido, está atento a estos monstruitos. Usá la maniobra agarrar y tirar o el "loop vacuum" para matarlos o mandarlos volando por el aire.

CAMBIOS DE VISION

A medida que avanzás por el game, vas a cambiar de puntos de vista muchas veces. Está atento, porque esto también significa un cambio en los controles. Algunas veces hacia arriba no va a ser arriba y abajo no va a ser abajo. Ponete las pilas para tratar de dominar estas maniobras re-difíciles.

SATURN

NBA ACTION

NBA ACTION
Sega Sports
Deportes
1 ó 2 jugadores

Gráfico	7
Sonido	8
Desafío	9
Diversión	9
Jugabilidad	10
Originalidad	8

★ Usá el cruce para derrotar a tu oponente en el dribble.

★ Cuando veas a un jugador abierto bajo el cesto, arrojá un "alley-oop" para un doble fácil.

★ Si no tenés un centro legítimo para defenderte contra jugadores dominantes como Ewing, jugá en dupla desde el lado débil para bloquearlo.

★ Usá el diagrama de tiros para identificar las ventajas y debilidades de tu jugador.

★ Jugá ofensivamente, y los defensores llegarán demasiado tarde para bloquear tus tiros.

★ Usá la modalidad "Creá un Jugador" para mejorar las posiciones débiles de tu equipo.

NBA Action es el game más asombrosamente copado de básquetbol que haya llegado a las consolas de 32 bits. Es muy activo, una diversión infernal de cinco contra cinco que te permite hacer embocadas alucinantes por toda la pantalla. Sus controles excelentes y características fantásticas lo convierten decididamente en un campeón mundial.

Equipos auténticos y más de 400 astros de la NBA te brindan una experiencia profesional real. Te ofrece modos Exhibition, Season, Playoff, y partidos All-Star, además de una opción "Creá tu Jugador" que te permite compensar evidentes omisiones como Jordan y Shaquille O'Neal. Podés canjear jugadores, seguir sus estadísticas, y construir tu propio Equipo de los Sueños. Sega logró además los juegos más locos y salvajes que haya visto la NBA hasta ahora. Jugadas como el remolino y el dribble cruzado, además de saltos, tiros y gambetas cada uno más alucinante que el otro, van a poner loquitos de alegría a los fans de este deporte. Además es el único game de básquetbol que te permite hacer esas jugadas llamadas "alley-oops" en cualquier momento.

Las jugadas de tipo ofensivo pueden ser cambiadas a frentes de uno o dos guardias, y hasta tenés un diagrama de tiros para ayudarte a decidir los mejores lugares de la cancha desde donde tirar al cesto.

Los gráficos se podrían comparar al equipo de los Warriors: toneladas de potencial pero con resultados solamente promedio. La animación de los jugadores se ve bastante prolija, y se incluyen todas las canchas creativas como Charlotte y Atlanta.

Los sprites son grandes y la animación incluye buenos detalles como la pelota dribleada entre las piernas de los jugadores. Pero los jugadores en sí tienen un aspecto pobre: siempre driblean con la mano derecha y a veces casi no se los puede distinguir uno de otro.

El comentarista Marv Albert hace sus anuncios sobre el partido con su característico estilo sobrio, que resulta agradable junto con los sonidos naturales de las pelotas al rebotar, el ruido de los fans y los chillidos de las zapatillas sobre el suelo. El público debería actuar más, sin embargo, especialmente en los partidos más activos.



NBA Action demuestra que un aspecto visual alucinante no es lo más importante de un game... sino su jugabilidad. En ese aspecto este game es re-joya, y un paraíso para los fanáticos del 5 contra 5.

PLAYSTATION

SATURN

STREET FIGHTER ALPHA 2
Capcom
Lucha
1 jugador

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	10
Jugabilidad	8
Originalidad	8

★ Tratá de usar ataques que mantengan a tu oponente en el aire.

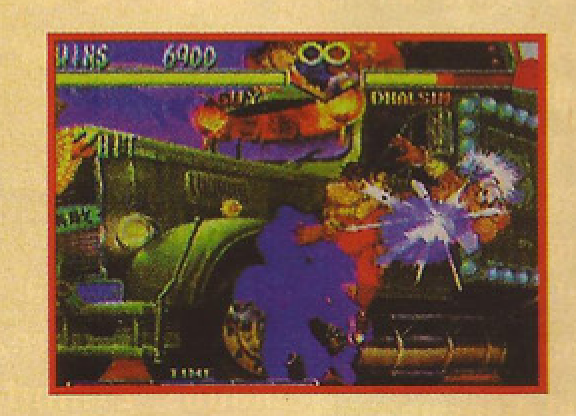
★ Bloqueo a Distancia: Los luchadores ahora tienen que tomar una posición de bloqueo solamente cuando están cerca de un ataque.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Si echamos un vistazo a la historia de este game, llama la atención cuánto puede aprender (pero también olvidar) un guerrero mundial en solamente ocho versiones de la serie Street Fighter. No todo es alegría, sin embargo, porque entre los nuevos movimientos, los golpes que quedaron en el tintero, y otros que cambiaron un poco o mucho, el resultado puede confundir a los fanas de SF más fieles.
Street Fighter Alpha 2 continúa con su tradición luchadora con bastante éxito. La modificación más notable sobre su antepasado más inmediato, es el cambio relativo de los Chain Combos por los nuevos Custom Combos. Esta novedad puede ser interesante, pero en realidad, hace retroceder el mecanismo básico al viejo truco de salto y patada, atacar, y repetir de SF2. Y bueno, fiera, no hay nada nuevo bajo el sol.
Se incorporan al reparto original cinco personajes ...a tres de los cuales ya habrás visto antes, y dos que son completamente nuevitos en la escena de SF. Esto, junto con las mejoras que Capcom ha conseguido introducir aquí y allá, hace que valga la pena conocer este nuevo Street Fighter.

CUSTOM COMBOS

En general, el nuevo sistema de Custom Combos remplaza al antiguo sistema de Chain Combos del juego anterior.
Con solamente presionar dos botones Punch (piña) y uno Kick (patada), o viceversa, tu personaje tendrá la capacidad de mandarse tantos ataques como le sean posibles en el tiempo que queda en tu Super Meter.



Contrariamente a lo que muchos creen, los Custom Combos pueden hacer mucho daño si los hacés bien (por ejemplo, el Hurricane Kick de Guy).
Acordate que cuando hacés un Custom Combo, te conviene intentar combinaciones nuevas. La computadora recompensa al jugador que usa combos originales, no solamente con puntos,

sino también con un daño superior al oponente. ¡Además, así es más divertido!

ALPHA COUNTERS

Los Alpha Counters están todavía aquí, a pesar de las críticas de muchos gamemaníacos.



Para hacer un Alpha Counter como se debe, tenés que bloquear un ataque del enemigo e INMEDIATAMENTE contestar con un comando (usualmente B, DB, D + ataque) para detener al atacante.
La única mala noticia es que perdés un nivel del Super Meter.

SUPER COMBOS

Dependiendo del nivel de tu Super Meter, los Super Combos pueden hacer un desastre solamente con un solo comando.



Generalmente hacen más daño que los Custom Combos, pero son más difíciles de ejecutar.
Tanto los Custom Combos como los Super Combos te gastan parte de tu Super Meter tanto si tu ataque da resultado como si la pifiaste.

ROLENTO (USA)

¡Buenas noticias para los fanas de Vega! Rolento puede ser nuevo en Street Fighter, pero tiene la velocidad, exactitud y alcance de Vega más un ataque con proyectiles que lo pone entre los mejores luchadores.

SUPER COMBOS

Mine Sweeper:
D, DB, B, D, DB, B + P

Un ataque re-piola para usar con un oponente que te salta encima. Este golpe te permite esquivar el peligro y gastarle al enemigo hasta 50% de vida en el Nivel 3.



Trip Wire:
D, DF, F, D, DF, F + K

En los niveles más altos este ataque recorre toda la pantalla y esquiva la mayoría de los proyectiles enemigos.

CUSTOM COMBOS

Dado que la mayoría de los ataques de Rolento lo llevan lejos del enemigo, lo



mejor que podés hacer es calcular tu Patriot Circle para enganchar varios sin derribar a tu oponente.

ATAQUES ESPECIALES

Patriot Circle:
D, DF, F + P
Delta Attack:
D, DB, B + P, P
Delta Escape: D, DB, B, + K
Stinger Attack: F, DF, F + K, K
Quick Jump: D, U, K

ASTUCIAS

Si te bloquean el Patriot Circle, hacé el comando para un segundo ataque, pero no lo terminés para dar el tercer golpe, porque los golpes uno y tres te dejan con la guardia abierta para sufrir un terrible contraataque.
Para defenderte, usá el ataque Crouching Strong de Rolento. Esto te va a permitir ganar tiempo, porque es una defensa rápida y golpea muchas veces.

BOSS FINAL: GUY

Esta pelea es alucinantemente rápida, pero Rolento tiene algunos ataques como su Roll Attack (3P, P) que pueden agarrar a Guy con la guardia baja.



Tu principal preocupación es defenderte del poderoso Hurricane Kick de Guy. Otra ayudita: aprovechá el proyectil de Rolento, porque Guy no tiene ninguno.

ZANGIEF (U.R.S.S.)

ATAQUES ESPECIALES

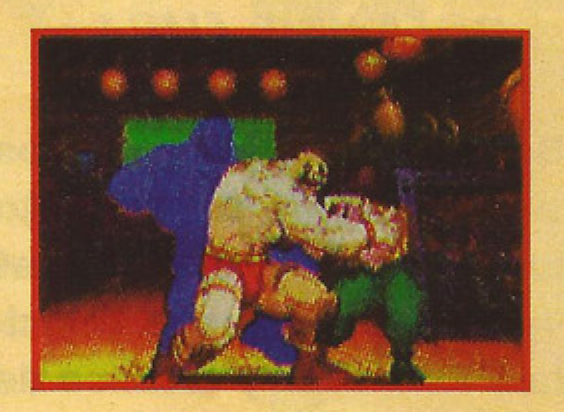
Spinning Lariat: 3P o K
Banishing Punch: F, D, DF+P
S. Piledriver: 360+P
Siberian Crusher: 360+K (lejos)
Siberian Suplex: 360+K (cerca)

CUSTOM COMBOS



Tal vez el Custom Combo más efectivo de Zangief es también el más fácil de hacer. Cuando tu personaje destella, dale a tu enemigo con su ataque con látigo (Lariat) repetidas veces. Pero no es tan poderoso como su Atomic Buster.

SUPER COMBOS

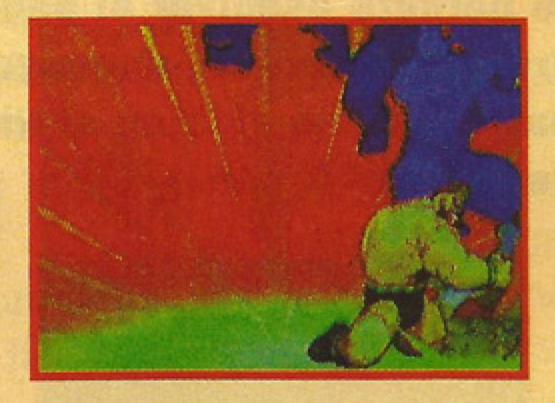


Final Atomic Buster: 720˚+P

Guardá este ataque para el nivel 3, que hace hasta el 50% de daños. El nivel 1 es exactamente igual que un Piledriver normal.

Russian Air Slam: D, DF, F, D, DF, F+P

Este contraataque de aire (Air) es difícil de hacer, so-



bre todo por la velocidad con que Zangief salta al hacerlo, así que tenés que esperar el momento justo.

BOSS FINAL: KEN

Siempre ha sido una pelea fea, y ahora en SFA2 nada ha cambiado. Zangief con su Spinning Lariat y Standing Jab desvía la mayoría de los ataques de aire de Ken. Esto es algo que te puede ayudar en momentos de desesperación.



Cuidado con el golpe que Ken usa más a menudo: el Vacuum DP.

ASTUCIAS

Atención cuando hagas su Spinning Piledriver, porque Capcom ha disminuido su alcance efectivo. Curiosamente, la mayor ventaja de Zangief ahora es sù enorme variedad de ataques normales como su Fierce Punch y Low Roundhouse Sweep.

ADON (Tailandia)

Adon tiene ahora un Rushing Elbow Strike bastante fácil de prevenir, y para empeorar la situación, chilla mientras lo está haciendo. Pero a distancia corta (si conseguís conectar el golpe) te sirve para lograr un par de impactos. Su Super Jaguar Kick resulta un poco más fácil de hacer, gracias a un nuevo comando para ejecutarlo. Sigue siendo un oponente formidable con-

tra los que hacen Dragon Punches.

CUSTOM COMBOS



El ataque Rising Knee hace mucho daño cuando se lo combina tres o cuatro veces seguidas.

SUPER COMBOS

Jaguar Rush:
D, DF, F, D, DF, F+P
Para más eficiencia, seguí presionando el botón de piña al final del combo para lograr muchos impactos.

Super J.Kick:
D, DF, F, D, DF, F+K
Ojo: a corta distancia el ataque va a pasar volando sobre la cabeza de tu oponente y te dejará indefenso.

ATAQUES ESPECIALES

Jaguar Kick: D, DF, F+K
Rising Knee: F, D, DF+K
Jaguar Teeth:
F, DF, D, DB, B+K

BOSS FINAL: SAGAT

Sagat es todavía demasiado lento para darte mucho



trabajo. El Jaguar Tooth combinado con el Rising Knee de Adon revienta a este Boss en poco tiempo.

BIRDIE (Reino Unido)

Ha sufrido relativamente pocos cambios excepto por su Bull Head y Bull Horn que ahora tienen invulnerabilidad disminuida.
También cuenta ahora con un movimiento de 360˚ con el botón de patada en el que golpea tres veces a sus adversarios en el suelo con sus cadenas y después los arroja al otro lado de la pantalla.

CUSTOM COMBOS

Usá el Quick Bull Head de Birdie para hacer daños a rolete cuando destelle su medidor de Custom Combos.

SUPER COMBOS

Super Crush:
cargar B, F, B, F+P
Aunque es bastante más fácil de hacer que su otro Super, también hace menos daños.

Super Chain Slam:
D, DF, F, D, DF, F, +P
El equivalente al Atomic Buster de Zangief. Usalo contra los oponente que te amenazan con proyectiles.

ATAQUES ESPECIALES

Bull Head: cargar B, F+P
Bull Horn: cargar 2P o 2K
Chain Slam: 360˚+P
Bandit Chain: 360˚+K

BOSS FINAL: BISON



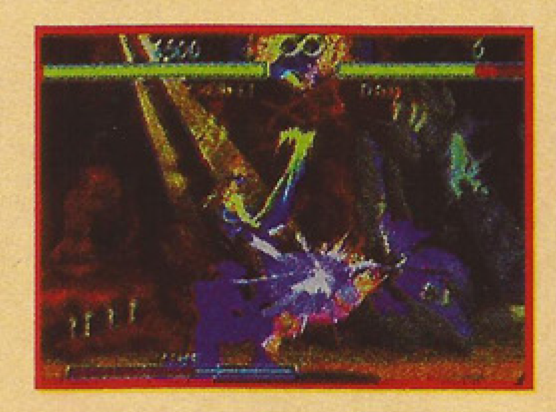
Cuando tenés tu Super Meter cargado al mango, usá el Super Chain Slam o Super Bandit Chain de Birdie para volar por encima de los Fireballs de Bison y reventarlo a golpes.

CHUN LI (China)

Los proyectiles Kikoken ahora son más rápidos y al mismo tiempo más fáciles de hacer, gracias a un nuevo movimiento Yoga Flame. Realmente la chinita es uno de los personajes más peligrosos en el game. Su Crouching Forward Kick se ha vuelto increíblemente rápido y puede pescar desprevenidos a los oponentes

que avanzan, y también podés usarlo en combos. Para hacerla corta: una luchadora muy recomendable para principiantes.

CUSTOM COMBOS



Utilizá el Rising Bird Kick de Chun Li y hacé volar a tu enemigo por los aires durante cuatro buenos ataques, que lo van a dejar bastante estropeado.

SUPER COMBOS

Kikosho:
D, DF, F, D, DF, F+P

Uno de sus más poderosos ataques, este Super Combo significa la muerte para casi cualquier oponente que esté saltando cuando vos le acertás este combo.

Rising Kick:
cargar DB, DF, DB, U+K

Es muy difícil de ejecutar en medio de una pelea, pero si lo hacés bien, puede destruir a cualquier enemigo que haya cometido el error de dejarse arrinconar.

ATAQUES ESPECIALES

Fireball: B, DB, D, DF, F+P
Lightning Leg: repetir K
Rising Bird Kick: D, U+K
Spin Kick: F, DF, D, DB, B+K

BOSS FINAL: BISON

M. Bison ya no es un oponente peligroso para Chun Li, gracias a que ella cuenta ahora con un comando más fácil para el Fireball.



Casi cualquier cosa que hagas tiene una sorprendente eficacia contra Bison.

GUY (EE.UU.)

Como si Guy no tuviera ya suficiente velocidad y eficiencia, le han agregado un nuevo ataque Lunging Elbow Smash, que a corta distancia te brinda un par de impactos. Además el Chain Combo con cuatro impactos de Guy, que ya viste en SFA y Final Fight, sigue igual, y podés usarlo para intimidar cuanto quieras a tu oponente. Pero le disminuyeron el alcance de su Air Throw.

ATAQUES ESPECIALES

Bushin Dash: D, DF, F+K
Hurricane Kick: D, DB, B+K
Flip Throw: D, DF, F+P, P
Elbow Smash: D, DB, B+P

CUSTOM COMBO



El Custom Combo más efectivo de Guy es el uso repetido de su Hurricane Kick. Si lo calculás bien, podés encajarle cuatro buenos ataques a tu enemigo, dependiendo de tu medidor.

SUPER COMBOS

Super Dash Kick:
D, DF, F, D, DF, F+K

Aunque es fácil de hacer, este super es realmente un chiste, porque puede ser bloqueado por la mitad por el oponente.

Lightning Punch:
D, DF, F, D, DF, F+P

Un Super Combo piola para oponentes que saltan contra vos. Presioná la piña repetidamente para un máximo de eficacia al final del ataque.

BOSS FINAL: BISON

Bison puede ser un problema para Guy, principalmente porque el norteamericano no se defiende mal contra los proyectiles. Cuando las cosas se están poniendo feas, podés casi siempre confiar en el Crouching Forward Sweep de Guy.

RYU (Japón)

La novedad de Ryu esta vez (porque es un luchador que ya cuenta con un montón de golpes en su haber) es un Fake Fireball Attack. La rápida recuperación de este ataque sirve para engañar a tu oponente y hacerlo hacer combos a corta distancia. Ahí, su Fierce Fireball le prende fuego a su oponente y lo hace bolsa. El Dragon Punch de Ryu sigue siendo vulnerable.

CUSTOM COMBOS



Usá el Hurricane Kick o Dragon Punch de Ryu para hacer volar por el aire a los enemigos, que terminan bastante dañados por este Custom Combo.

SUPER COMBOS

Super Hadoken:
D, DF, F, D, DF, F+P
Este Super Combo está joya para usarlo contra otros luchadores que cuentan con Fireballs. Pierde un ataque por cada Fireball que atraviesa.

Super Hurricane:
D, DF, F, D, DF, F+K
Si ves que un oponente está medio atontado, hacé este ataque. Pero en general, su alcance limitado lo hace difícil de conectar.

ATAQUES ESPECIALES

Hadoken: D, DF, F+P
Hurricane: D, DB, B+K
Dragon Punch: F, D, DF+P
Fake Hadoken: D, DF, F+LR

BOSS FINAL: AKUMA

Parece mandarse más Teleports que antes, así que vigilá tu espalda. Cuando se rematerializa, reventalo con tu combo preferido. ¡Atenti: su Raging Demon no puede ser bloqueado!

M. BISON (Brasil)

M. Bison ha perdido todavía más fuerza. Esta vez, el grandote de la capa tarda un tiempo enorme en recuperarse, y el alcance menor de su Scissors Kick hace difícil usarlo con eficacia. Su Psycho Crusher puede ser detenido por proyectiles. Uno de sus mejores ataques es su Standing Forward Kick, gracias a su relativamente buena velocidad y alcance.

CUSTOM COMBOS

Un buen Custom Combo con un alto grado de éxitos es el uso repetido (pero siempre que sea oportuno) del Scissors Kick de Bison.

SUPER COMBOS

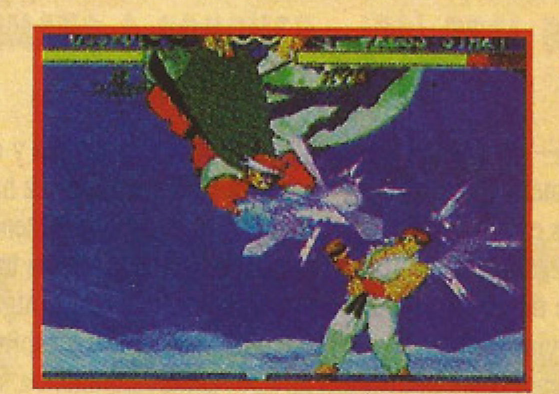
Super Scissor:
cargar B, F, B, F+K
Es bastante fácil de hacer y en los niveles más altos puede atravesar los proyectiles.

Psycho Crusher:
cargar B, F, B, F+P
En el nivel 3, este Super Combo es demoledor ...pero en cualquier nivel puede ser detenido por un simple proyectil.

ATAQUES ESPECIALES

Fireball: cargar B, F+P
Scissor Kick:
cargar B, F, +K
High Stomp: cargar D, U+K
Teleport: F, D, DF+3P/3K

BOSS FINAL: RYU



Siempre ha sido un enfrentamiento desparejo, y sigue siéndolo, aunque puede ser difícil evitar usar el Psycho Crusher de Bison porque te van a reventar a golpes.

Cartas Gamemaníacas

ATENCION GAMEMANIACO: NUESTROS AMIGOS DE POWER GAMES, HACEN DESCUENTOS EN TUS COMPRAS, SI LLEVAS EL CARNET DE ACTION GAMES.

Hola Action Games!
Soy Alejandro Falco de capital. Tengo 11 años, esta es mi primera carta; por favor, publíquenla. Soy fanático de las Action y les mando trucos.
Trucos del *(Nintendo)* **Killer Instinct**
T. J. combo: revés giratorio - cargar ← por dos seg., → puñetazo ligero.
Puñetazo con redoble: cargar ← por dos seg., → puñetazo mediano.
Puñetazo con carga: cargar ← por dos seg., → puñetazo fuerte
Rodilla voladora: cargar ← dos seg., patada fuerte.
Sin piedad: → → → puñetazo mediano.
Fulgore: gancho: → ↓ ↘ cualquier puñetazo. Reflector: → ↘ ↓ ↙ ← cualquier puñetazo.
Sin piedad:→↘↓↙←puñetazo fuerte (a dos cuerpos).
Jago: bola de fuego ↓ ↘ → cualquier puñetazo. Gancho: → ↓ ↘ cualquier puñetazo.
Sin piedad: ← → → puñetazo ligero.
Thunder: hacha giratoria: ← (cargar) dos segundos → cualquier piña.
Spinal: Escudo de carga: → → cualquier piña.
¡Chau Action! ¡Eso fue todo!

Claudio A. Falco
Capital

Hola, me llamo Alberto Fernández Correa y es la primera vez que les escribo, he notado que cada vez hacen más extensas las cartas gamemaníacas, así que no tendrán problema en publicar mi carta. Siempre que leo los trucos que tienen las revistas de videojuegos o le ponen algunos movimientos mal o van poniéndolos como en capítulos. Bueno, basta de palabrerío y vayamos al grano, ya sabemos que indiscutiblemente su revista es la mejor que hay, casi nunca tengo plata para comprarla, pero la leo siempre, así sea de un amigo, del kiosco o de cualquier lugar. Tengo un Sega 16 bit pero no lo uso casi nunca, estoy obsesionado con los *Arcades*, de todos ellos el que más me copa es **"The King of fighters '95"**, pero me faltan tomas. Aquí van las que yo sé.
Nota: los comandos son para el personaje situado a la izquierda.
Las especiales sólo se pueden realizar teniendo la energía de POW llena o con la energía de vida en rojo. Para llenar la energía de POW debemos apretar piña débil, patada débil y piña fuerte, también podemos cargarla cubriendo golpes, pero durará menos tiempo que cuando la cargamos nosotros mismos para robar la energía de POW del contrincante sólo debemos presionar piña fuerte más patada débil y nuestro personaje se burlará. Si queremos esquivar un golpe presionamos piña débil más patada débil y luego de ésta se puede contraatacar con otro golpe. Si querés hacer un golpe extrafuerte debemos apretar la piña fuerte y la patada fuerte juntas. Cuando nos agarran o nos están haciendo un combo largo, presionando todos los botones hacia abajo, podemos pedir ayuda a nuestros compañeros. Para utilizar a Saisyu Kusanagi y Omega Rugal debemos hacer el siguiente truco: en la pantalla de "edit team" (elegir personaje) ponemos "yes" y manteniendo el botón de "start" y sin soltarlo presionamos ↑ más patada débil, derecha más piña fuerte, izquierda más piña débil y abajo más patada fuerte. Así se agregarán estos personajes a todo el resto. Supersalto ↘ ↘ ó ↖ ↖
Kyo Kusanagi
Magia: ↓ ↘ → piña
Giro en fuego: → ↓ ↘ → piña
Agarre explosivo: → ↘ ↓ ↙ ↖ patada
Triple voladora: ← ↓ ↙ ← patada
Doble patada: ← ↙ ↓ ↘ → ptada
Puño KO: en el aire ↓ + piña fuerte
Especial: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte (se puede mantener con el botón apretado).
Beniman N:
Puño eléctrico: → ↓ ↘ → piña.
Combo eléctrico: ↓ ↘ → patada (3 veces seguidas)
Caída en giros: en el aire ↓ + patada fuerte
Patada rayo: ↓ ↘ → patada
Defensa eléctrica: ↓ 2 segundos ↑ patada.
Vueltas: ↓ ↙ ← patada.
Espectral: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte.
Este personaje puede agarrar en el aire.
Goro Delman:
Agarre aéreo: ← ↙ ↓ ↘ → piña débil.
Agarre al ras del piso: ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte.
Catapulta:→↙↓↘←piña fuerte (pegado al contrario)
Esquivar: ↓ ↙ ← patada
Terremoto: → ← ↙ ↓ ↘ → piña débil
Especial: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte (siempre pegado al contrario).
Ryo Sakazaki:
Magia: ↓ ↘ → piña
Supermagia: → ← ↙ ↓ ↘ → piña
Combo de puños: ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte (pegado al contrario)
Gancho → ↓ ↘ → piña
Patada voladora: ↙ 2 segundos → patada
Magia aérea: en el aire ↓ ↘ → piña
Mil puños: → ↘ ↓ ↘ ← piña
Especial: ↓ ↘ ↓ ↘ ← piña
Especial: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte (también en el aire)
Robert García:
Magia: ↓ ↘ → piña
Supermagia: → ← ↙ ↓ ↘ → piña
Combo de patadas: ← ↙ ↓ ↘ → patada fuerte (pegado al contrincante)
Mil patadas: → ↘ ↓ ↙ ← patada
Voladora en caída: en el aire ↓ ↙ ← patada
Gancho: → ↓ ↘ → piña
Patada voladora: ↙ 2 segundos → patada
Especial: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte
Takuma Sakazaki:
Magia: ↓ ↘ → piña
Supermagia: → ← ↙ ↓ ↘ → piña
Patada voladora: ↙ 2 segundos → patada
Mil puños: → ↘ ↓ ↙ ← piña
Agarre: → ↗ ↓ ↙ ← patada
Especial:←↙↓↘→←↙↓↘→y las dos piñas a la vez
Terry Bogard:
Magia: ↓ ↘ → piña
Puño de fuego: → ↓ ↘ → patada
Tornillo: ↓ 2 segundos ↑ piña
Patada hacha: ↓ ↙ ← ↖ patada
Puño destructor: ↓ ↙ ← piña
Especial: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte más patada débil a la vez
Andy Bogard:
Magia: ↓ ↙ ← piña
Salto: ↙ 2 segundos → patada
Codazo: ↙ 2 segundos → piña
Braceo: → ↓ ↘ → piña
Combo de puños: ↓ ↙ ← patada (3 veces segundos)
Especial: ↓3 segundos ↘→y las dos patadas a la vez
Joe Higashi
Remolino: ↓ ↘ → piña
Rodillazo: ↙ ↓ ↘ → ↘ patada
Súper patada: ↙ 2 segundos → patada
Barrida: ↘ + patada fuerte
Mil puños: piña varias veces y↓↘→piña (dos veces)
Patada cuchillo: ↓ ↙ ← patada
Especial:→←↙↓↘→piña fuerte y patada débil a la vez
Este personaje puede caminar agachado
Heidern
Magia: ← 2 segundos → piña
Círculo mortal: ↓ 2 segundos ↑ piña
Salto al cuello: ↓ 2 segundos ↑ patada
Robo de energía: → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte (pegado al contrario)
Especial: ← 2 segundos ↓ ↑ patada débil más piña fuerte.
Este personaje puede agarrar en el aire.
Rolf:
Combo de piñas: ← 2 segundos → piña
Puños de fuego: piña varias veces (te podés mover con ellos)
Capuda con un puño de fuego: ↓ 2 segundos ↑ piña
Extraterrestre: ← ↙ ↓ ↘ → patada fuerte (pegado al contrincante)
Especial: ↙ 2 segundos ← → piña fuerte
Clark
Combo de piñas: ← 2 segundos → piña
Mil puños: piña varias veces
Quebrar: ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte
Extraagarre: ← ↙ ↓ ↘ → patada fuerte (pegado al con-

Cartas Gamemaníacas

trincante)
Especial: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte (siempre pegado al oponente)
Athena Asamiya:
Magia: ↓ ↙ ← piña
Escudo: ← ↙ ↓ ↘ → patada (rebote magias)
Salto con magia en el puño: → ↓ ↘ → piña (también en el aire)
Bolita: en el aire ↓ ↙ ← piña
Especial: ← → ↘ ↓ ↙ ← ↖ piña fuerte más patada débil a la vez (si presionás ↓↙← se transformará en una magia y podrás mantenerla con el botón apretado)
Este personaje puede agarrar en el aire y puede hacer un rebote o pique en la pared (fin de la pantalla)
Sie Kensou:
Magia: ↓ ↙ ← piña
Caída con mil puños: en el aire ↓ ↙ ← piña
Helicóptero: ← ↓ ↙ ← patada
Combo mixto: ← ↙ ↓ ↘ → piña
Especial: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → patada fuerte
Cin Gentsal:
Botellaso: ↓ ↙ ← piña
Bolita con salto: → ← ↙ ↓ ↘ → piña
Bolita terrestre: ← ↙ ↓ ↘ → patada
Especial: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte
Kim Kaphwen:
Barrida y choque: ← 2 segundos → patada
Cuchillo: ↓ 2 segundos ↑ patada
Bicicleta: en el aire ↓ ↘ → patada
Patada hacha: → ↘ ↓ ↙ ← patada
Especial: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → y las dos patadas (también en el aire)
Este personaje puede caminar agachado.
Chang Koehan:
Bolazo: ← 2 segundos → piña
Cuchillo con panza: ↓ 2 segundos ↑ patada
Revoleo de bola: piña varias veces (puedes moverte con ella)
Especial ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte
Chai Bounge:
Remolino: ↓ 2 segundos ↑ piña
Remolino horizontal: ← 2 segundos →
Remolino vertical: ↓ 2 segundos ↑ patada y mantenerla apretada
Bolita: ← 2 segundos → piña
Bicicleta: en el aire ↓ ↘ → patada
Especial: ← 2 segundos ↓ ↑ piña fuerte más patada débil a la vez (se puede dirigir)
Este personaje puede picar en las paredes.
Yuri Sakazaki:
Bofetazo: → ↘ ↓ ↙ ← piña
Escudo: ↓ ↙ ← piña
Magia: ↓ ↘ → piña
Supermagia: → ← ↙ ↓ ↘ → piña
Magia lanzada hacia abajo: ↓ ↘ → patada
Gancho: → ↓ ↘ → piña
Especial: → ← → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte más patada débil a la vez.
Este personaje puede agarrar en el aire, picar en la pared y caminar agachado
King
Magia: ↓ ↘ → patada
Doble magia: ← → ↘ ↓ ↙ ← patada
Mil patadas: → ↓ ↘ → patada
Bicicleta: ↓ ↙ ← ↑ patada
Doble patada: → ↘ ↓ ↙ ← patada
Barrida: ↘ + patada fuerte
Especial: → ← → ↘ ↓ ↙ y las dos patadas a la vez.
Sarsyu Kusanagi:
Magia: ↓ ↘ → piña
Doble puño con magia: → ↘ ↓ ↙ ← piña
Giro en fuego: → ↓ ↘ → piña
Especial: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → piña fuerte (se puede mantener con el botón apretado).
Omega Rugal:
Magia: ↓ ↘ → piña
Supermagia: → ← ↙ ↓ ↘ → piña
Escudo: ↓ ↘ → patada (rebota magias)
Estampida: → ↘ ↓ ↙ ← piña
Patada cuchillo: ↓ ↙ ← ↖ patada
Espectral: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← piña fuerte más patada débil a la vez.
Zory Yagamy:
Doble puño: → + piña fuerte y otra vez piña fuerte
Rompe defensas: cuando tu contrincante se cubra agachado (↘), hacé → + patada fuerte.
Encarada: → ↘ ↓ ↙ ← patada
Magia: ↓ ↘ → piña
Giro en fuego: → ↓ ↘ → piña
Combo de puños: ↓ ↙ ← piña fuerte (5 veces seguidas)
Especial: ↓ ↙ ↙ ↙ ↓ ↘ → piña fuerte
Eiji Kiseragi:
Supermagia: ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↙ ← piña
Escudo con espada: → ↓ ↘ → piña
Pinche de fuego: ↓ ↘ → piña
Teletransportación: ← ↙ ↓ ↘ → patada
Tajo: → ↘ ↓ ↙ ← patada
Corte de espada: ↓ ↙ ← piña
Mil patadas aéreas
Especial: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← patada débil
Este personaje puede picar en la pared
Billy Cane:
Palo extendido: ↓ ↘ → piña
Palo extendido en diagonal: ↓ ↘ ← ↖ piña
Salto con apoyo: → ← ↙ ↓ ↘ → patada
Giros: piña varias veces
Especial: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← y las dos piñas a la vez.
Este personaje puede caminar agachado
Para ver la verdadera final, se debe pasar únicamente por equipos, si no, nos mostrará siempre lo mismo (la misma foto). Espero que les haya gustado mi carta, cuando pueda les mando otra.
¡Hasta pronto!
PD: Este es el típico mensaje de posdata, que ponen casi todos: ¡por favor, publiquen mi carta!

Alberto Fernández Correa
Tres Arroyos - Bs. As.

Queridos amigos de Action:
Soy Darío y tengo 15 años. Tengo un Sega con varios juegos. Les comento que mi hermano se compró el **UMK3** para *Sega*; sí, lo oyeron bien. Le han sacado las animalitys y le han agregado las brutalitys que son una serie de combos que muelen a golpes a tu oponente.
Trucos: para jugar con Smoke humano, elegí a Smoke Robot y mantené HP - Run - HK - BL. Hasta que comience el combate, sus tomas son iguales a las de Scorpion.
Smoke humano
Babality: ↓ ← ← → + HP
Classic Sub-Zero
Fatality 1: ↓ ↓ ↓ → + HP (pegado)
Fatal de escenario: → ↓ → → + HP (pegado)
Ermac:
Fatality 1: Run - BL - Run - Run - HK (pegado)
Fatal de escenario: ↓ ↓ ↓ + LP (pegado)
Jade:
Fatality 1: Run-Run-Run-BL-Run (cerca)
Fatality 2: ↑ ↑ ↓ → + HP (cerca)
Friendship: ← ↓ ← ← + HK
Babality: ↓ ↓ → ↓ + HK
Kitana

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban, se elegirán algunos al azar, los que recibirán un premio sorpresa de Action Games.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires

Cartas Gamemaníacas

Fatality 1: Run-Run-BL-BL-LK (pegado)
Fatality 2: ← ↓ → → + HK (pegado)
Friendship: ↓ ← → →, LP (cualquiera)
Babality: → → ↓ → + HK
Fatal de escenario: → ↓ ↓, LK (pegado)
Reptile
Fatality 1: ← → ↓ + BL (3 pasos)
Babality: → → ← → + LK
Fatal de escenario: BL-Run-BL-BL (pegado)
Scorpion
Fatality 1: ↓ ↓ ↑ + HK (2 pasos)
Fatality 2: → → ↓ ↑ + Run (pegado)
Babality: ↓ ← ← → + HP
Fatal de escenario: → ↑ ↑, LP (pegado)
Rain: poderes: ← ← + HP || ↓ ↘ → + HP
Noob-Saibot: poderes: ↓ ↑ || → → + HP || ↓ ↘ → + LP
Publiquen mi carta, me costó mucho escribirla y es la 2ª que mando, la 1ª no fue publicada.

Jorge Darío Rysztak
Lanús O. - Bs. As.

Hola, Action Games
Me llamo Nahuel y tengo 12 años, les escribo para darles los golpes de Shao Kahn y Motaro del **MKIII *(Mega)*.**
Shao Kahn
← ← → + A
↓ ↓ ↓, C
← → X (rápido)
→ → A
→ → X
Motaro
← ↙ ↓ X
↑ ↓ (rápido)
→ →, A
Bubsy *(Mega)* password
Nivel 2: MKBRLN
Nivel 3: STGRTN
Bueno, espero que los trucos les sirvan. Chau.

Nahuel Rubén Guerra
San Martín - Bs. As.

¡Hello, queridos amigos de Action Games! Soy yo de nuevo, Sandro Peschillo. Les escribo entre otras, para corregirles un error que cometieron en el Nº 52 de la revista. En esa edición, para mi gran alegría, aparecí yo en el listado de socios, pero en el domicilio apareció como si yo fuera de la provincia de Bs. As. y yo soy de Villa Regina, pero de la Provincia de Río Negro. Por favor, les pido que corrijan ese error, ya que pienso que si me gano algo, va a haber problemas con la dirección.
Además, me gustaría que cuando los gamemaníacos del interior del país nos ganamos algo, nos lo manden por correspondencia, porque a algunos el viaje a Bs. As. les sale muy caro. Dicho esto, aprovecho para mandarles algunos trucos que descubrí yo mismo y otros que me dijeron:
Mega:
Chavez II - passwords
HDPLLKCCCFFFJROH
WEPLNKCCCFFFJROV
VGPNPKCCCFFFJRWW
FHPNRDCCCFFFJRQ3
UIPN+KCCCFFFJRQL
EJPP+KCCCFFFJRQV
+KPQUKCCCFFFJRQG
DLPSUKCCCFFFJRQ+
SMPUUKCCCFFFJRQB
CNPUUMCCCFFFJRQO
ROPUUOCCCFFFJRQ2
BPPUQCCCFFFJRQJ
AQPUUSCCCFFFJRQH
Pac-Man II - passwords (varios para cada nivel)
Nivel 2: WCGRQDR - XWPS9B6 - N4PSQVP - 54QSQXP
Nivel 3: WC7QFDR - 9HQQ1VP - 5RFQ1VP - NR79ZBP
0OPPOWQ - 9467JD6 - 9R7OCQ - 5H7QZVP
Gardfield: passwords
Nivel 2: OSITO - JOHN - GALLINA
Nivel final: OLIE - OLIE - GUSANO DE LABIOS PINTADOS
Pocahontas - password
Nivel 2: (cabeza de pescado) RUSTQ
Toy Story - para ir pasando de nivel
Cuando aparece el título del juego, apretá A, B, derecha, A, C, A, abajo, A, B, derecha, A. Ahora empezá el juego normalmente y poné pausa en cualquier punto. Después apretá A y listo.
Prince of Persia - passwords
Nivel 2: M+UQNM
Nivel 3: +YZKRM
Nivel 5: ZYZDNX
Nivel 7: CZZGKN
Nivel 9: APPEXS
Nivel 11: ZJKAFL
Nivel 4: S+UJJX
Nivel 6: KJKBWC
Nivel 8: QJKH+S
Nivel 10: HUUYA+
Nivel 12: RZZF+V
SNES
Fifa International Soccer: para jugar con el equipo de Dream Team, tenés que marcar lo siguiente, en la pantalla de opciones: A, A, B, B, Y, Y, X, X.
Michael Jordan: para empezar con 93 vidas marcá el password 99999999999.
Megaman X: con estos passwords, conseguís empezar el juego con algunos jefes ya destruidos.
Chameleon destruido: 4131, 6712, 1221.
Octopus destruido: 1556, 6642, 7448.
Tanque de energía llena: 5447, 4177, 4536.
Fighter's History: cuando veas el logo del nombre del juego, apretá →, →, arriba, arriba, izquierda, derecha y start. Si lo hiciste bien vas a poder jugar con Karnov y con Chown.
Les cuento que vi el Sonic 3-D para Mega y parece estar copado (especialmente la presentación), así que espero que hagan un análisis de éste.
Please, acuérdense de corregir el error que cometieron en poner que yo vivía en la provincia de Bs. As., en lugar de Río Negro en el listado de socios y de mandar los premios por correspondencia a los gamemaníacos del interior.
Action Games es excelente y se notan sus esfuerzos por mejorarla día a día (porque lo logran), sigan así y no bajen nunca los brazos.
Les deseo un muy feliz año nuevo y navidad a todos los que trabajan en la revista y hacen posible que esta sea cada día mejor. ¡Que el '97 los reciba con más éxito todavía!
Para terminar, les ruego que publiquen mi carta, ya que es la segunda que mando y la hice re-prolijita para no darles tanto trabajo, por favor, publíquenla.
Bueno, ya no les ocupo más espacio. Aguanten Action Games, Michael Jackson, Sega y Nintendo.
¡Chau y hasta la próxima, amigos!

Sandro C. Peschillo
Villa Regina - Río Negro

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Gustavo Romeo y tengo 11 años. Tengo una consola Genesis con los juegos N.B.A. Jam, MK2, Ultimate MK3 y Maximum Carnage.
Basta de charla y vamos a los trucos.
Genesis - todo para joystick de seis botones.
UMK3
Jade - Estrella voladora alta: ← → X
Estrella voladora baja: ← → C
Estrella que va derecho: ← → A
Súper patada humeando: ↓ ↘ → C
Para que no te hagan nada los proyectiles: ← → Z
Este combo lo descubrí de pura suerte - Z, Z C ← Z
La fatality, también: Y, Y, Y, B, Y (pegado al oponente)
Noob Saibot: teletransportación: ↓ ↑
Rayo de humo: ↓ ↘ → A (cuando le tira el rayo no te pueden pegar)
Combo: C, C, C
Ermac: bola de fuego: ↓ ↙ ← A
Teletransportación: ↓ ↙ ← X (se puede hacer en el aire)
Magia que atrae al enemigo: ← ↓ ← Z (después de hacerlo le podés pegar un gancho)
Combo automático: C y A juntos
Mileena:
Tirar cuchillos: X 3 segundos y soltá (se puede hacer en el aire)
Teletransportación con patada: → → C
bolita: ← ← ← ↓ Z
fatality: ↓ → ↓ → A (bien cerca)
Scorpion
Lanza: ← ← A
Teletransportación: ↓ ↙ ← X (se puede hacer en el aire)
Proyección en el aire: cuando tu enemigo salta, vos también saltá y apretá 3.
Combo: tirá la lanza (← ← Z) y hacé X, X, Z, ← Z
Reptile
Escupir ácido: → → X
Bola de energía rápida: → → X y A juntos
Bola de energía lenta: ← ← X y A juntos
Correr y pegar un codazo: ← → C
Invisible: ↑ ↑ ↓ Z
Combos: X, X, Z ← Z (igual al de Scorpion)
Combo 2: Tirá una bola de energía rápida, después una lenta y después pegá un gancho.
Sub-Zero Ninja

Magia de hielo: ↓ ↘ → A
Hielo al piso: ↓ ↙ ← C
Zancadilla: ← A, B y C al mismo tiempo
Combo: X, X, ↓ A ↓ X, saltá y pegá una patada y después hacé una zancadilla
Kabal
Bola de fuego: ← ← X (se puede hacer en el aire)
Telaraña: ← → C
Sierra: ← ← ← Y
¡Combo!: ← → C, acercate y hacé: C, C, X, X ↓ X, saltá con una patada y mientras estás en el aire hacé ← ← X
Fatality: Y, B, B, B, Z (bien cerca)
Jax
Un rayo: ← → X
Dos rayos: → → ← ← X
Súper brazo: → → Z
Agarre: → → A (cerca)
Golpea el suelo: C por cinco seg. y suelta C
Rompe espaldas: cuando tu enemigo salta, saltá hacia él y apretá B
Combo: X, X, B, A, ← X
Sub-Zero sin máscara
Magia de hielo: ↓ ↘ → A
Lluvia de hielo: ↓ ↘ → X Para tirarla cerca ↓ ↘ → ← X
Para tirarla lejos ↓ ↙ ← → X
Estatua de hielo: ↓ ↙ ← A (se puede hacer en el aire)
Zancadilla: ← A, B y C al mismo tiempo
Combo: X, X, A, C Z ← Z
Fatality: B, B, Y, B, Y
Liu Kang
Bola de fuego en el aire: → → X en el aire
Bola de fuego: → → X
Bola de fuego: → → A
Patada voladora: → → Z
Pataditas: C 5 seg.
Combo: X, X, B, C, C, Z ← C
Fatality: cualquier distancia → → ↓ ↓ C
Bueno, los trucos del UMK3 los voy a seguir en otra carta porque sino voy a ocupar todo su espacio.
Chau.

Gustavo Romeo
Comodoro Rivadavia - Chubut

Action Games:
Me llamo Néstor Miño, tengo 14 años y un Sega Saturn con 17 juegos.
La revista está buenísima. ¡Sigan así!
Acá les mando algunos trucos:
Lion King: *(Game Gear)*
en el logo de Sega: ↑ ↓ ← → ↑ ↓
The Tick: *(Super Nes)*
Fijá el valor de Arthurs en dos, Lives con siete y continues en cuatro. Luego escogé la opción test sounds y seleccioná Teleport y presioná start, aparecerá la palabra cheat. Comienza el juego, hacé una pausa y presioná select.
Ballz 3D - *(Super Nes y Mega)*
En la pantalla de título: presioná A nueve veces.
Virtua Fighter *(Saturn)*
En selección de luchador: ↓ ↑ → y (← A)
Clockwork Knight *(Saturn)*
En la pantalla inicial presioná: ↑ → 9 veces, ↓ 6 veces, ← 7 veces Z X Y Y Y Z.
Panzer Dragon *(Saturn)*
En la pantalla inicial girá varias veces el controlador en la dirección de las agujas del reloj hasta que aparezcan las palabras Rolling Mode. Ahora, cuando presiones dos veces de forma diagonal en el controlador, podrás dar una vuelta de barril de 360°.
MK3 - *(Super Nes)*
Pelea: HYPER FiGHTING
Player 1: Y = 1 B = 9 A = 1
Player 2: Y = 1 B = 9 A = 1
El Libro de la Selva - *Super Nes y Mega*
Mega
Hacé una pausa durante el juego y presioná: BAABBAA-BABBAABBA. Saltar face
ABBAABBA. 10 segundos extra.
Super Nes
Para elegir el nivel que quieras jugar pulsá, mientras sale el logo de Virgin: ↑ ↑ ↑ BBYY select ↑ ↓ ← → B ↑ Y
Vé ahora hacia las opciones, el menú habrá variado y podrás elegir el nivel deseado.
Panzer Dragon *(Saturn)*
En la pantalla de Normal Game y Optin presioná LRLR ↑ ↓ ↑ ↓ ← →
Daytona USA *(Saturn)*
Cada vez que consigás ganar una carrera, pulsá start en la celebración y verás los nombres de los programadores.
Toughman Contest *(Mega)*
Passwords
MRBUCKEYE
FQSTER
WEASEL
RUBE
2LT
HYPER
MAXX
NUCLEAR
SUPER G
Road Rash 3 *(Mega)*
Password
15S9 PU03 (uno, cinco, ese, nueve) (pe, u, cero, tres)
Presioná en la pantalla de título uno de estos códigos:
→ A ↓
C ← ↑ B
← AB → A ↓ →
AB → ACA ↓ AB → A
B ← ↑ →
Maximum Carnage *(Super Nes)*
En la pantalla de presentación presioná
Barra de energía: ← LAXY select
Cinco Continues: ↑ ↑ ↓ A B select
Cinco vidas: ↓ YBRL select
True Lies *(Mega)* Passwords
BGLVS vidas infinitas
BGGRLY energía ilimitada
BGWPNS todas las armas
MNCHT selección de nivel
CRDTS ver los créditos
SHTGN contar desde el principio con el fusil
Pido que, por favor, publiquen mi carta, ya que es la primera que mando y la hice con mucho entusiasmo (sin mencionar el tiempo que me tomó).
Se despide un gran lector.
Chau. Publiquen esta carta en enero.

Néstor Miño
Paraná - Entre Ríos

Action Games:
Mi nombre es Santiago Roncoroni, tengo 11 años y quiero vender un Sega Genesis II Original con 3 cartuchos: Street Fighter II S. C. E., Mortal Kombat III y un cartucho 2 en 1 de basket. Además vendo un joystick de 6 botones (comprado aparte). Me despido con muchos saludos. ¡Chau!
PD: Por favor, publíquenmela rápido.

Santiago Roncoroni
Capital

Action Games:
Me llamo Santiago y tengo un Genesis 1.
Trucos ***Sega***
UMK3 golpes: ERMAC - Estrella ← ↓ A
Poder ← ↓ 2
Desaparecer ↓ ← X
Rain
Rayo ← X
Globo ↓ → X
Noob Saibot
Fantasmas: ↓ → A
Agarrada Teleport: rotá 360° hacia atrás, a
Reptile
Globo rápido: → X A
Globo lento: ← X A
Veneno ácido: → → X
Invisible: ↑ ↑ ↓ ↑ X
Cool Spot - options - AABBCCCCBBAAAABBCC (con esto entrás al Debug Mode)
Virtua Fighter *(Saturn)*
Jugá con Dural: en la pantalla de elegir luchadores, apretá ↓ ↑ → A ←
MKII: test mode: en Done: ← ← → ↓ → ← ← → →
MK1: jugá contra Reptile: en el puente hacele 2 perfect y la fatality de Scorpion.
Mando el cupón para asociarme al Club.
Aguante Sega, Action, Nintendo 64, Boca y ¡Todos tus Muertos!

Santiago Marino
Mar del Plata - Bs. As.

Querida Banda
Soy Luis Yasitake y tengo 12 años. Les cuento que poseo un super Nintendo, PC y un Family Game.
Trucos ***(Family Game)***
Tank: cuando consigo una estrella ve a buscarla rápido o la agarrará la máquina, romperá el hielo y destruirá tu base.
Mortal Kombat II
Cuando ganés a la máquina con Liu Kong y le falte un golpe hacé ↓ ↘ → y B y le hará 3 combos. Si ganás con Cage apretá A repetidamente y lo agarrarás y le pegarás

Cartas Gamemaníacas

una buena patada.
Street Fighter 3: si querés llegar a la final elegí a Vega (garros) y los barridos y no lo dejés levantar.
Trucos ***(PC)* Prince of Persia**
Carga con Prince Megahit
Y podrás hacer un montón de trucos.
Si alguien quiere darme trucos o hablar llamá al 451-4031. ¡Ah!, quiero vender mi Super Nintendo 16 bit con 1 joystick y el Double Dragon. Precio oferta a convenir con un mes de garantía.
Y varios casetes MK3 ($79), Fatal Fury 2 ($49), Super Air Driver ($10). Llamar y preguntar por Luis.
Es mi cuarta carta, publíquenla, ¡please!
¡Aguante Nintendo y Action Games! Y ¡¡Ole!!
Chau, gracias.
PD: Mando mi cupón para hacerme socio de su excelente revista. Chau.

Luis Yasutake
San Miguel - Bs. As.

Saludos gamemaníacos. Soy Darío Ledesma y en esta ocasión comparto con ustedes todo lo que sé del juego **NBA Jam Tournament Edition *(Mega-Snes)***.
Nota: el equivalente al botón C en Mega es el botón Y en Snes.
Nota: CB, significa que presiones cualquier botón.
Nota; S + A, B o C significa que mantengas start y luego presiones A, B o C.
Nota: las letras que están antes de la coma son las que van a quedar marcadas como iniciales.
Personajes ocultos: Mascotas:
Benny: B, S+B - N, CB - Y, S+C
Hugo: H, CB-G, S+C-O, S+A
Gorila: G, CB-O, S+B - R, S+B
Crunch: C, S+A - R, S+B - N,CB
Cabezas de estado:
Bill Clinton: C, S+A - I, CB - C, S+B
Hillari Clinton: H, CB - C, S+B - espacio, CB
Príncipe Carlos: R, S+B - O, S+A - Y, CB
Estrellas de la música:
Heavy D: H, S+A - V, CB - Y, S+B
Fresh prince: W, S+C - I, S+B - L, CB
Jazzy Jeff: J, S+C - A, S+A - Z, S+A.
Mike D: M, S+C - K, CB - D, S+C
Adrock: A, CB - D, S+C - R, S+B
MCA: M, S+B - C, S+B - A, CB
Deportistas:
Frank Thomas: S, S+B - O, CB - X, S+A
Larry Bird: B, S+A - R, S+C - D, S+A
Randal Cunningham: P, CB - H, S+A - I, S+C
Los que hicieron el juego: Chow Chow: A, CB - M, S+A - X, S+C
Weasel: R, S+B - A, S+A - Y, CB
Brutah: L, S+A - G, S+B - N, CB
Kaburi: D, CB - A, S+B - N, S+A
Facime: X, S+B - Y, S+B - Z, S+A
Air Dog: A, S+C - I, CB - R, S+B
Kid Silk: K, CB - S, S+B - K, S+C
Scooter Pie: H, S+A - T, CB - P, S+C
Moosekat: M, S+B - P, S+C - F, CB
Moon: J, CB - A, S+A - Y, S+B
Hill: N, S+A - D, S+B - H, S+A
Turmell: M, S+A - J, CB - T, S+A
Rivett: R, CB - J, S+A - R, S+C
Kirby: C, S+B - K, CB - espacio, S+C
Snake: G, S+A - O, S+C - F, S+B
Falcus: J, S+A - F, CB - espacio, S+C
Divita: S, S+A - A, S+C - L, CB
Liptak: S, CB - L, S+B - espacio, S+B
Goskie: T, S+B - W, CB - G, S+A
Carlton: J, S+C - M, S+C - C, S+B
Blaze: B, S+C - L, CB - Z, S+C
Power-up
Nota: se hacen en la pantalla Tonight's Match Up
Nota; se pueden usar varios a la vez.
Porcentaje de encestadas: ↑ ↑ ↓ ↓ , B
Manos rápidas: ← ← ← ← , A →
Máxima potencia: → → ← → B, B →
Agarrar la pelota antes de que entre en el aro: → ↑ ↓ → ↓ ↑
Súper volcadas: ← → A B B A
Súper bloqueo: ↓ → A B, A → ↓
Bloquear al enemigo y los dos se caen: ↑ ↑ ↑ ↑ ← ← ← ← A, A
Bloquear al enemigo pero que caiga su compañero: ↑ ↑ ↑ ↑ ← ← ← ← A B.
Pase teleport: ↑ → → ← A ↓ ← ← → B
Disparos arco iris: ↑ ↓ ↑ ↓ → ↑ A A A A ↓
Acelerar: ↑ ↑ ↑ ← ← ← ← B A
Cancha resbaladiza: A A A A A → → →
Otro truco - para jugar partidos más difíciles: en la pantalla de presentación apretá start para que aparezca el menú y hacé: C ↑ ↓ B ← A → ↓ y start y en las iniciales poné Jam. Podrás elegir más personajes para hacer más combinaciones. Bueno, me despido diciendo que me encanta participar de la revista y, además, agradezco a la gente de Action Games por publicarme la carta. Chau.

Darío Ledesma
Wilde - Bs. As.

Amigos de Action Games:
Les escribe Eugenio para felicitarlos por la revista tan especial que vienen haciendo año a año y en especial por los trucos que mandan en cada ejemplar. Pero también me gustaría que se dediquen un poco más a los juegos de Mega y hagan más concursos fabulosos como estos.
Bueno, ahora les mando algunos trucos para Mega.
Para **MKIII *(Mega)***
En la pantalla de options y star game:
ejecutar los siguientes comandos:
C → A ← A ↑ C → A ← A ↑ : Killer Kodes
BA ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓ : secrets
AC ↑ B ↑ BA ↓ : cheats
En la pantalla de MK3, después de la primera campana, presionar; ABBA ↓ ABBA ↓ ↑ ↑
El fondo se pondrá naranja y podrás luchar con Smoke.
Para **Monaco GP2** de ***Mega***:
Correr con moto - elegí World Champion ship y en lugar del nombre poné Hang-on!, no olvides el guión intermedio y el signo de exclamación. Después de clasificar, cuando estás por correr, abandoná y después grabalo en save. Luego "resetear" y elegís Free práctico y cuando aparezca grid y laps, apretá ↓ + A.
Chau, gracias.

Eugenio Moiso
Córdoba

Hola, amigos de Action. Soy César, es mi primera carta, voy a decirles unos truquillos.
Mega X men 2: saltar de nivel
Detené el juego, luego presioná simultáneamente ← y botón C. A continuación presioná ↑ ↑ ← ↓ ↓ → y botón C. Si hiciste el truco correctamente escucharás la explosión de un láser. Continua el juego, hacé otra pausa y presioná simultáneamente → y botón C, para saltar un nivel.
Mega Bubsy II
Invencibilidad, súper salto y más.
Ejecutá estos toques de botón en la pantalla de títulos para obtener el truco deseado.
99 huecos portátiles: → ↑ BB
Súper salto: B, A, B, C
50 vidas: B ↑ B B A
Invisibilidad: C A B C ↑ ↓
99 disparos NERFBA ← ←
99 99 trajes de buceo: B ← ↑ B

César Javier Meira
I. Casanova - Bs. As.

Hola, amigos de Action:
Me llamo Pablo Inda, tengo un Family y una Mega Drive. Los juegos de Family son: Batman 2, Ikari 3, Roler Blade Racer y, en Mega: Gargoyles y Sonic Spin Ball.
Tengo las revistas número 9, 38, 30, 35, 27, 42, 46, 33, 36 Especial MK3 y Especial Todo Trucos 2 N° 34, la última 48 y una que habla de NBA Jam y MK2 de Arcade y otra que habla de World Heroes 2
Bueno, vamos a los trucos:
***Mega* - Sonic 1:** ↓ ↑ ← → ABC y Start juntos. Selección de fases.
Sonic 2: metete en options y escuchá las músicas 19, 65, 04 y 17. Escucharás un ruido, salí y mantén A y AA start. Estarás en una selección de fases con Sound test en Sound Test, escuchá 04, 01, 02, 06 para que cuando agarrés 50 anillos saltes y te hagas súper.
Después en ese Sound test, escuchá 1, 1, 2, 4 para 14 continues y 1, 9, 1, 2, 1, 2, 2, 4, para las mil caras. Para que te salgan iluminá la fase que querés y sostené A y da start.
Alien Soldier: passwords - Level

3: 0257	4: 3745	5: 7551
6: 8710	7: 5116	9: 8091
10: 8316	11: 6462	12: 9874
13: 1430	16: 7749	17: 3278
18: 1031	20: 2878	

***Saturn* - Panzer Dragon**
Inmunidad: en la pantalla de presentación, en normal mode x option, tocá: L, L, R, R, ↑ ↓ ← → y escucharás algo.
Selección de nivel: en la pantalla de presentación tocá ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X Y Z.
Episodio O: en la pantalla de presentación toca ↑ ↑ ↑ ↓

Cartas Gamemaníacas

↓↓←→←→←→LYR
Robótica: todo esto en el segundo mando mientras mantiene L y R. En el primero
Para pasar de nivel da start, con A recuperás el escudo, con B se prende la luz, con Y recuperás toda la energía de las armas, con X tenés todas las armas y con Z podés ver el mapa de las fases.
Panzer Dragon: sin dragón. Cambia el idioma de la Saturn a alemán (deutsch) y en la pantalla donde se elige la dificultad tocá: ↑X→X↓XIX↑YZ.
Pero si querés el dragón sólo tenés que terminarlo en Easy con un 100 de puntería y en la pantalla donde elegís la dificultad, tocá ←←→→↑↓↑ L y R.
Playstation: **Toshinden**: como elegir a Gaia: en la pantalla de presentación cuando están apareciendo las opciones tocá ↓↘→ y escucharás fight. Entrá en el modo de un jugador y situate en Eiji y apretá ↑ y escogé a Gia. Sin marcadores poné pausa y tocá select y sacá pausa.
Poderes (los movimientos que terminan con * son en el aire)
Gaia: Firehead: ↓↘→▲
Blueball: →↓↘▲
Hurricane: ↙↓←●
Fury: →↘↓↙←→▲
Desesperation: ↘↓↙←↘↓↙←→↓▲●
Eni: Fireball: ↓↘→▲
Upslash: →↓↘▲
D/Kick*: ←↙↓▲
S/Kick: ↘●
Deseperation: →↘↓↙←↘↓↙→▲
Kayin: Fireball ↓↘→▲
Upslah: →↓↘▲
F/Kick: ↓↙←●
A/Kick *: ↓↙←●
deseperation: igual a la de Eiji
Sofia; Fireball: ↓↙←▲
Spin: →↘↓↙←▲
R/WHIP: ↓↘→▲
LF: →↘↓↘→←↓▲■
Deseperation: →←→←▲
Mondo: H. Spear*: ↓↘→▲
Spin: ←↙↓↘→▲
Uspin: →↓↘▲
LSpear: ↓↙←▲
Desperation: ↓↘→↓↘→←▲
Saturn: **Virtua Fighter**: Dural: entra a la pantalla de selección de luchador y tocá ↓↑→A+←
Ver créditos: mantené A en la demo de presentación, si soltás desaparecen los créditos.
Selección luchador: jugá de dos y cuando termine el combate, mantené L y R.
Poderes Pai: piña, piña, patada
piña, piña, piña ↓↑ atada
piña + patada
↑ + piña
Lau: ↓ + piña
↓ + patada
↓→ patada
patada, patada
Kage: ↓ + piña
piña + patada
↓→ patada
↓ + patada
dural: →→ piña
↓← patada
↓→ patada
↑→ patada
Por favor, publique mi carta. Tardé 10 días enteros en hacerla. Bueno, chau. A me olvidaba tengo 13 años y por favor, si me gané algo en el concurso Action Games '96, mándenmelo. Chau. PD: Viva Sega. Viva Boca. Viva Action. Viva yo. Viva Argentina.

Pablo Inda
Neuquén

Buenas, Editorial Quark:
Soy Ignacio Lagreca y quiero vender cartuchos de 16 bits de Super Nes con los siguientes títulos:
Batman Returns
Tazmania
Robocop 3
Megaman X1
Mortal Kombat 2 (pirata)
Mega Man Soccer
Todos a $30 c/u, menos el de Tazmania a $20.
Llamar al 864-1124
Chau, Banda.
La revista está ¡Hay, caramba!

Ignacio Lagreca
Bs. As.

Hola, soy Tiago, tengo un Family y sé trucos del Super Campeones 2.
Primera final

[illegible]

Hermanos corioto

HERMANOS CORIOTO
PRIMERA
[illegible]

Tiro de navaja

TIRO DE NAVAJA
PRIMERA
[illegible]

Tiago Rodríguez
Montevideo - Uruguay

Action Games:
Mi nombre es Sergio y esta es la primera vez que les escribo, espero que publiquen la carta.
Quiero mandar trucos para el **Ultimate MK3**.
Human Smoke: seleccioná a Smoke y antes de cualquier round y en cualquier pelea, mientras dice Round 1, Fight, presioná y mantené ← HP, block, HK y run. Los poderes son iguales a los de Scorpion y su fatality es: RN, RN, BL, RN, RN, HK, la distancia es pegada al adversario.
Babality: ↓←←→ + HP.
Sub-Zero (MKII) y Mileena: para sacarlos en la pantalla de Ultimate-Kombat-Kode, presioná
Sub-Zero: PLAYER 1:8, 1, 8, 3, 5 - P2: 8, 1, 8, 3, 5.
Mileena: P1: 2, 2, 2, 6, 4 - P2: 2, 2, 2, 6, 4
Los códigos de arriba deben ser ingresados al mimso tiempo en ambos mandos.
Sub-Zero (MK2): fatality: ↓↓↓→ + HP (pegado)
Mileena: fatality: ↓→↓→ + L.P.
Cuando destruís a Shao-Kahn y tenés que elegir tu recompensa, elegí el tercer símbolo (Battle-with-Ermac) y peleá contra él, llega hasta el tercer round y hacele Mercy (RN + ↓↓↓) y después hacé animality o lo que quieras y después empezará en la pantalla Chose your destiny y podrás volver a jugar. Chau, aguante Boca, Sega, Action y The Ramones.

Sergio Barrionuevo
Berazategui - Bs. As.

FNC, fanático de Sega
Trucos de ***Sega-Saturn***
Daytona Usa. En option poné dificultad normal, salí y poné carreras en los niveles Beginner, Advanced y Expert. Después andá a Mission Telect y poné Horse. Corré con un caballo.
Todos los autos: antes de la presentación, aparece otra con los autos que corren. Ahí apretá y sujetá en diagonal hacia arriba a la izquierda, X, Z, A, B (todos juntos) y sin soltarlos, Start.
Empezá el juego y elegí Saturn Mode. Ya está.
Contramano: poné Saturn Mode y en Select tour track, elegí la pista, sujetá start y sin soltarlo apretá C.
Música de Virtua Fighter: terminá cualquier pista en primer lugar y, cuando tengas que poner tus iniciales poné Pai o Lau que son nombres de luchadores de Virtua Fighter.
Vas a oír la música del mejor juego de pelea del mundo.
Sin ruedas: en el Arcade Mode, cuando estés en el box y los mecánicos quitan tus ruedas apretá juntos A, B y C y después start. Vas a ver el auto correr sin ruedas en la presentación.
Más tiempo: en las pistas Beginner y Expert, del arcade mode encontrarás un panel que se parece a las máquinas tragamonedas. al pasar junto a él dale 3 toques al freno. Así accionás la máquina y si sacás tres sietes tenés más tiempo.
Clock Work Knight - selección de fases: en la presentación hacé ←↑→↓↓→→↑. Aparece la frase Betsy Room en la pantalla y basta usar el direccional para elegir la fase. Si querés ir al último jefe hacé ←→→↑→→↑↓→→↑R. Pero sólo lo hacés si hiciste la primera secuencia de selección de fases.

Cartas Gamemaníacas

Panzer Dragon - selección de fases: en Normal game - options hacé ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X, Y, Z.
Virtua Fighter - pantalla secreta de opciones: en la presentación apretá para arriba 12 veces y Start. Entrá en options, tenés que oír K.O. Poné el cursor abajo de Exit y apretá A.
Shinobi Legions - 99 shinobis: en el título presioná Start. Poné Start y apretá A, Z, B, Y, C, X. Ya está.
Cyber Speedway - Despejar: en la carrera (cualquier momento) apretá simultáneamente A, B y C. Van a desaparecer los medidores y conseguís despejar para ver mejor.
Off-World Interceptor Extreme - refuerzo del vehículo: en option, apretá A, B, C (seis veces), después L. Si oís el vuelo de unos misiles, lo hiciste. ¿Cuánta guita tenés? Chau.

Federico Nicolás Campos (FNC)
J. Mármol - Bs. As.

Amigos de Action Games:
Me llamo Sebastián Schipa. Tengo una PC, un Sega y me estoy por comprar un Sega CD.
Tengo los juegos: Rey León Technocop, I-Men, Fifa '95, NBA Live '96, Aladdin, Mega Turrican, Tazmania, Mortal Kombat I, MK II, MK III, Hombre Araña y Sonic I.
Yo quería mandar algunos trucos de los siguientes juegos:
Rey León - selección de fases: hacé en el menú de options → A, A, B, Start.
MKI - código de sangre: en el código sagrado hacé ABACABB. Cheat, en la pantalla options Start, hacé ↑ ↓ ← ← A Start.
MKII - test mode: elegí options y andá a la palabra done. Hacé ← ↓ ← → ↓ → ← ↓ → → y aparecerá la opción test mode, entrá y poné back ground en 6 y Ho, Nasty. En la selección de luchador elegí a Raiden. Jugá normalmente, cuando le ganés, hacé ← ← ← y block. Tu oponente se transformará en una especie de caricatura con la cara de uno de los programadores del juego.
Para jugar contra Noob Saibot tenés que ganar 25 luchas seguidas.
Para jugar contra Jade tenés que matar al oponente debajo del signo "?" con patada baja (el primer round).
MKIII *(Nes)* - En la pantalla de Start y Options hacé las secuencias: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → AB. Select AB → ← ↓ ↓ ↑ ↑ XBAY ↑ ← ↓ → ↓
En el ***Mega*** también hay estos trucos: en la pantalla de Options y Start, hacé AC ↑ B ↑ BA ↓. BA ↓ ← A ↓ C → ↑ . C → A ← A ↑ C → A ← A ↑ .
En una de esas opciones dice si querés jugar con Motaro, Shao-Kahn y Smoke.
Estos personajes tienen muchos golpes especiales, pero no los voy a mencionar, sólo los de Smoke:
Fatality: Bl presionado ↑ ↑ → ↓ (lejos)
Fatality 2: Run y Bl presionado ↓ ↓ → ↑ .
Babality: ↓ ↓ + HK
Animality: ↓ → → Bl (lejos)
Pit: → → y LK
Friendship: run, run, run, HK (lejos)
Comandos: BL = block - MK = patada alta
Nota: antes de hacer la animality tenés que hacer run (presionando) ↓ ↓ ↓ ↓ y soltá run.
Códigos: en la pantalla de U.S. mode hacé
J1 - J2
466 - 466 = no gastás run.
987 - 123 = quita las barras de energía.
020 - 020 = desactiva la defensa.
100 - 100 = desactiva las aguanadas.
769 - 342 = enfrentás a Nod Saibot.
642 - 468 = Space-invaders
Yo escribí algunos códigos mortales. Hay muchos más.
Para ser más rápido en el U.S mode, hacé para arriba y todo será al revés, o sea: cuando hay que apretar 8 veces, hacé ↑ y 2 veces y será lo mismo.
Sonic: en la pantalla de presentación, hacé ↑ ↓ ← → A y Start al mismo tiempo.
Aladdin - saltar de fases: poné pausa en cualquier parte del juego hacé ABBAABBA. En el menú de opciones hacé ACACACACBBBB.
Mega Turrican: poné pausa en cualquier parte del juego y hacé AAA-BBB-AAA.
X-Men 2: poné pausa en cualquier parte del juego y hacé, para hacerte invencible: ↑ + B ↑ → ↓ ↑ → ↓ ↓ ↑ B, sacá pausa y hacé ↑ + B (con pausa).
99 vidas: hacé ↓ + C ↑ ← ↑ → → C
Pasar de nivel: ← + C ↑ ↑ ← ↓ ↓ → E (→ + C)
Fifa '95
CCCBAAAB
CABCCBAC
BBBBBCB
BACBCC
AAAAABBBBB
AAAAABC
ABACAB
AABBCCAA
BABBBBBBBB
ABCABC
Taz-Mania
Prendé la consola y rápidamente hacé en el control, primero: A + B + C + Start y en el segundo: A + B + C. Hasta que escuches un ruido extraño.
Spider Man - Maximum Carnage
En el nivel climb en vez de subir corré hacia la derecha y metete en la última ventana. Aparecerá la pantalla Secret Room. Matá las chicas y te dará 1 vida por cada una que matés.
Fue un gusto mandar esta carta y espero que la publiquen.
PD: aguante Rojo, Action Games y MK3. Por favor, manden trucos del NBA Live '96.

Sebastián Schipa
Longchamps - Bs. As.

Hola gamemaníacos de Action Games:
Me llamo Juan José, "Juanjo", tengo una consola 16-bit con los siguientes cartuchos: MK2, MK3, UMK3, Tazmania, super Street Fighter 2, Sonic 2, Streets of Rage 2, Turtles Tournament Fighters, Fifa Soccer '95, Beavis and Butt-Head, Primal Rage. Bueno, basta de tanto bla, bla, bla y a los trucos (todos para *Mega*).
MK2 - Hacé fatality Kung Lao en el primer round: hace en Done el test mode: ← ↓ ← → ↓ → ← ← → → . Poné Hit Kills para el player contrario. Elegí Kung Lao y hacé la fatality 1 y en el primer round sin moverte hacé ← → A. En el segundo round hacé la otra fatality → → → C y mantené block (de un paso atrás).
Fatality: mantener ← ← → baja de lejos.
***Mega* - UMK3**
Jugar con Human Smoke: elegí Smoke Speeder. después de donde diga Versus y antes de la lucha, mantené presionado ← XYZB (junto)
Human Smoke
Látigo: ← ← LP
Teleportación ↙ ← HR
Agarrar en el aire: saltá de cerca YBLK y el oponente también tiene que saltar.
Fatality: run, BLK, run, run, HK
Configuración
HP: piña alta - LP: piña baja - Run: correr
HK: patada alta - BLK: cubrimiento LK: patada baja
Jugar con Motaro y Shao Kano
En start y option hace: AC ↑ B ↑ BA ↓ y te aparecerán: cheats, secrets y Killer codes. El logo del medio puede ser Shao Kanh Motaro.
Aguante River Plate y Action Games.
Mega - MK3 - Códigos
Jugar al MK4: 303606
Combos gancho: ↑ 422 ↑ 422
Tiempo extra para fatality: ↑ 155 ↑ 155
Tiempo rápido: ↑ 616 ↑ 616
Sin energía: ↑ 123 123
Sin defensa: 020 020
Pelea oscura: ↑ 422 422
Pelea al azar: 460 460
Correr sin parar: 466 466
Psico: ↑ 125 125
Sin temor: 2&2 2&2
Mother Really: 642 ↑ 642
No Knowledge: 123 ↑ 184
Hold Flipperl: ↑ 123 ↑ 444
Shao Kahn: 033 1546
Smoke: 205 205
Motaro: ↑ 141 141
Noob Saibot: ↑ 341 342
Sin poderes: 100 100
Sin tiempo: ↑ 443 ↑ 443
Media energía: 033
Cuarto de energía: ↑ 303
Espero que salga. Aguante Action Game.

Juan José Díaz
Mar del Plata - Bs. As.

Hola, amigos de Action Games:
Me llamo Cristian Alberto Jara. Tengo 13 años, vivo en Gral. Roca (pcia. de Río Negro), tengo un Mega con 7 cartuchos: Maximun Carnage, Mortal Kombat 1 y 2, Sonic 1 y 3, Chavez II y uno de 2 juegos que son el Sunset Riders y Fatal Fury. Esta es mi primera carta, les mando unos trucos para Mega.
Sonic - en la pantalla de presentación, apretá arriba, abajo, izquierda, derecho, escucharás el ruido de los anillos, entonces apretá Start + A y saldrá un menú de selección

de fases.
En la pantalla de presentación, apretá ↑ A, ↓ A ← A → A, escucharás el ruido de los anillos, entonces apretá start para iniciar el juego y mantené apretado Start y A. Te podrás transformar en cualquier cosa.
Sonic II - En la pantalla de Sound test, escuchás los sonidos 19, 65, 9, 17, vas a oír el ruido de una argollita, entonces salí de esa pantalla y apretá A + Start, vas directo a la pantalla de elección de niveles. Pero todo no termina ahí, en esa pantalla escuchá las músicas 4, 1, 2 y 6, más 50 argollitas que juntes en cualquier nivel te convertirás en Súper Sonic.
Sonic III
Cuando empieza a aparecer Sonic, apretá ↑ 2, ↓ 2, ↑ 5. Si lo hacés bien escucharás el ruido de las argollitas y tendrás el Sound Test, debajo de la segunda opción de Sonic 3 (ojo, sólo tenés 3 segundos para hacerlo).
Para transformarte en Super Sonic, sólo tenés que sacar el truco anterior, elegir una fase y tener apretado A. Podrás transformarte en todo pero elegí la computadora y rompela.
Out Runners
Para sacar el Virtual Formula sólo tenés que apretar en la pantalla de presentación: ← → ← → B, C, A y Start.
Pitfall - Todas estas secuencias deben ser hechas en la pantalla de presentación.
99 armas - A, B, arriba, C, A, C, A
9 vidas: derecha, A, abajo, B, derecha
Más créditos: C, derecha, arriba, C, derecha, abajo, C, derecha, abajo
Versión Atari: abajo, a (26 veces) abajo
The Lion King
Selección de fases e invencibilidad - en la pantalla de opciones, hacé la secuencia derecha, A, A, B y Start, aparecerá una pantalla de Cheat mode para que elijas fases y, si querés, te volvés invisible.
Red Zone - Juego secreto
Entrá en la pantalla de password y hacé la secuencia C, C A, C, A, A, C, A C, A, C. Vas a ir a un juego secreto parecido al antiguo Asteroid, donde C tira, B da impulso y a acciona súper velocidad.
True Lies - Password de todas las etapas:
Etapa 2: BRMKNRD
Etapa 3: CXGJQC
Etapa 4: FVJBKXF
Etapa 5: HCHDXVH
Etapa 6: FBKMDBM
Etapa 7: HJBGBJC
Etapa 8: JFFFZHB
Chávez II - Final (pelea contra Chávez por el título mundial) - password: BPPQUOAFGDFHERAZ
N.B.A. Jam
Personajes ocultos, hacelos donde tenés que poner tus iniciales:

Nombre	Inicial	Secuencia
Bill Clinton	ARK	start + A
Al Gore	NET	start + B
Turnell	MJT	start + A
Riveit	RJR	start + B
Divita	JAL	start + C
Air	DOG	start + A
Chow	CAR	start + C

Bola de fuego: B (7 veces), B, C, ↑, hacelo en la pantalla de V.S. (Después de elegir tu equipo).
Fifa '95
Súper potencia: B, A, B, B, B... hasta que salga un ruido
Súper golero: A, A, A, A, A, B, B... "
Súper defensa: 6 veces B y C "
Súper ataque: A 6 veces, BC "
Súper efectos: B, A, C, B, C, C
Penales: A, B, A, C, A, B
Efectos locos: C, A, B, C, C, B, A, C
Equipo ideal: A, A, B, B, C, C, A, A
Límites invisibles: C, C, C, B, A, A, A, B
E. Tonto: A, B, A, C, A, B, C, C, C
Streets of Rage
Continues Extras: ← ← B, B, B, C, C, C, Start
Para jugar en el final: cuando prendés la consola, mantener en los dos joystiks ↑ A B C y luego Start.
Street of Rage 2 - Pantalla de opción secreta: apretá juntos los botones A y B del control 2 y luego Start.
Streets of Rage 3 - Golpes sin estrellas: solamente tenés que usar el joystick de seis botones.

Axel	Golpe 1 - X + → →
	Golpe 2 - X + ↓ →
	Golpe 3 - X + ← ↓ →
Blaze	Golpe 1 - X + → →
	Golpe 2 - X + → ↑
	Golpe 3 - X + ↓ → ↑
Sammy	Golpe 1 - X + → →
	Golpe 2 - X + → ↓
	Golpe 3 - X + ↑ → ←
Zan	Golpe 1 - X + → →
	Golpe 2 - X + ← → ↑
	Golpe 3 - X + ↑ ← →

Cool Spot
Debug Mode: en la pantalla de options, hacé la secuencia A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C.
Bubsy 2 - Usá todas estas secuencias en la pantalla de presentación:
Invensibilidad: C, A, B, C ↑ ↓
50 vidas: B, ↑ B, B, A
Todos los niveles completos: ↑ A, A, A, ↓
Supersaltos: B, A, B, C
99 agujeros portátiles: → ↑ B, B
99 trajes de buceo: B, ← ↑ B
99 bombas: C, C, C, ↑ ↓ C
99 tiros de bazuca: B, A, ← ←
Road Rash 3
Para jugar con la mejor moto y 200.000: ingresá el password 15S9PU03
Level 2 - moto Banzai 750, todos los equipamientos y dinero de 20.070: PV21QO3F
Level 3 - Moto Banzai toda equipada y 32.280 en dinero: 3PC0RPDI
Level 4 - Con la moto Perro 125 y todos los accesorios comprados: 8F21 ST0K
Level 5 - Con la moto Kamazaki 750, los accesorios protection, tyres, suspensión y 47.090 es dinero: 85S1 TMT1
Beavis and Butt-Head - Todos los passwords
1 - hyYPlyhF2e O7GEV
2 - RLESy noDKa X-WA4
3 - bLmEO IP2qHXZWAU
4 - 1p7QM poT9d xrUAE
5 - HgL3C DNjUo A4nWb
6 - WyOqS XIKE0 7HOGV
7 - 7hdnh lovqv8 ef-C5
8 - Zie82 m9PnA HF223
9 - dOCrRg 5CK579BNx
Burger World - 28884323 (Butt Head)
Micro Machines - Vidas infinitas: poné en pausa el jugo y realizá esta combinación B, ↓ C ↓ ↑ ↓ ← ↓
Earth Worm Jim 2 - para poner los códigos, apretá pausa y después:
Lombrices x 10: C, A, C, A, C, A, C, A, C
Triple gun x 500: C, C, C, C, A, A, A, C, C
Al nivel 2: A, A, C, C, B, B, A, A
Buble Gun x 10: C, C, C, C, A, A, B, B
Recargar energía: A, B, C, A, B, C, A, B
Sin pausa: cubrite: ↑ + A + B
Laser Gun: C, C, C, C, A, A, A, B
Super Gun: C, C, C, C, A, A, B, C
Claridad: A, A, A, A, B, B, B, B
Teledirigible House Gun x 3: C, C, C, C, A, A, B, A
Fatal Furn 2
En el logo de Takara apretá rápidamente → ↓ → ↓ ↓ ← y B. Ahora elegí el modo arcade y poné el control sobre el luchador de la esquina derecha, ahora mové el control a la derecha.
True Lies
Vidas infinitas: BGLVS (password)
Continuaciones infinitas: BGGRKT (password)
Syndicate
Grupo perfectamente armado: HACK-ERSQUAD
Aladdin
Saltar de fases - poné pausa y digitá: A, B, B, A, A, B, B, A
Debug mode - en options digitá: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B
The Jungle Book - Saltar de fase: apretá Start y B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A.
Tiempo extra - en cualquier momento, apretá Start para hacer pause y entrá con A, B, B, A, A, B, B, A
Recargar energía: Start, ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A
Anti-truco: entrá con la secuencia de comandos A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Ahora, a ver quién es más macho...
Bueno, me despido, pero antes quiero decir que me perdonen por hacer tan extensa la carta, lo que pasa es que juntamos con un amigo todos los trucos y los pusimos. Mi amigo se llama **Enzo Paolo Fullone** y les mandó un dibujo.
Espero que me publiquen la carta, los saluda atentamente un loco por la Megadrive (bueno... dos)

Cristian Jara y Enzo Fullone
Gral. Roca - Río Negro

Chau, La Banda.



SONGA II
SUPER SONGA
16-BIT
SONGA II
FUNCIONA CON TODOS LOS CARTUCHOS DE 16 BIT
CON 2 JOYSTICKS INALAMBRICOS
ELIJA UNA SONGA PARA SUS HIJOS Y ¿POR QUE NO UNA PARA USTED?
CASA LIN'S
VENTA POR MAYOR Y MENOR
· LAS ULTIMAS NOVEDADES EN:
FAMILY, SEGA, 3·DO, SATURN Y PLAYSTATION.
· TODAS LAS MARCAS EN MAQUINAS Y ACCESORIOS.
· Y LOS MEJORES PRECIOS PARA DISTRIBUIDORES Y... ¡¡¡PARA VOS!!!
PASTEUR 532, CAPITAL FEDERAL - TEL./FAX: 952-7437